This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

+ *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.

+ *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.

+ *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.

+ *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse `http://books.google.com`

THE FRANK J. MARSHALL
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1932

CONGRÈS INTERNATIONAL
DES ÉCHECS

COMPTE RENDU DU CONGRÈS DE 1867
ET DES CONGRÈS D'ÉCHECS ANTÉRIEURS

PAR

M. ALPHONSE FÉRY D'ESCLANDS
Secrétaire de la Commission du Congrès international des Échecs

ANALYSE DES PARTIES
Jouées dans le Tournoi du prix de l'Empereur dans le Tournoi de la Régence et dans les différents Matchs

COLLECTION DE PROBLÈMES
Envoyés au concours

CLASSIFICATION NOUVELLE DES OUVERTURES ET INDEX

RÈGLES FONDAMENTALES
ET RÈGLEMENT DU JEU DES ÉCHECS
Avec commentaires et solution des points controversés.

PAR

G. R. NEUMANN & J. ARNOUS DE RIVIÈRE

PARIS
IMPRIMERIE GÉNÉRALE DE CH. LAHURE
RUE DE FLEURUS, 9

1868

Témoignage de vive affection
à Mr Gustave Prévost
A. Adelly

CONGRÈS INTERNATIONAL

DES ÉCHECS

DE 1867

AVANT-PROPOS.

La publication de ce livre est l'accomplissement d'une promesse faite aux Souscripteurs du Congrès international des Échecs tenu à Paris pendant la durée de l'Exposition universelle de 1867. L'article 2 du programme est, en effet, conçu en ces termes : « Tout souscripteur aura droit à un « exemplaire de l'ouvrage qui sera publié par les soins et sous « la responsabilité du Secrétaire de la Commission, et qui « devra comprendre, avec le compte rendu du Congrès, un « choix de parties et de problèmes. »

Chargé de cette mission difficile, nous avons été assez heureux pour nous assurer dès le principe la collaboration de deux des plus célèbres joueurs de l'Europe, M. A. de Rivière et M. Neumann, ce qui nous a permis d'ajouter aux obligations qui nous étaient imposées de savantes annotations, des essais théoriques sur les débuts principaux, et un projet de code universel. Cette partie de l'œuvre, qui leur appar-

tient exclusivement, offrira, sans aucun doute, un vif intérêt au lecteur.

Le soin extrême que ces Messieurs ont apporté à leurs travaux communs servira d'excuse au retard qu'a éprouvé cette publication.

Nous terminons en laissant la parole à M. A. de Rivière, et en exprimant le vœu de voir s'établir à Paris une association semblable à celle qui s'est formée à Londres sous le titre de *British chess association*, et à qui la science du jeu des Échecs est redevable de si précieux encouragements.

A. Féry d'Esclands.

15 novembre 1868.

PRÉFACE.

S'il est une chose dont le public se soucie médiocrement et qui n'ait d'intérêt que pour un cercle restreint, c'est de savoir quelles raisons un auteur a pu avoir d'entreprendre un travail aussi aride que l'est par exemple un ouvrage analytique sur le jeu des Échecs. Cependant je ne crois pas devoir taire pourquoi, cédant aux sollicitations de M. Féry d'Esclands, j'ai accepté la périlleuse et lourde tâche d'éditer en commun les parties du Congrès d'Échecs de 1867, après avoir vainement supplié M. le Secrétaire de la Commission de jeter les yeux sur quelqu'un plus digne de cet honneur. Il a paru convenable que l'annotation de ces Tournois et de ces Matchs joués à Paris fût faite, au moins en partie, par un Joueur français, et vu l'absence de MM. Saint-Amant et Journoud, du comte de Basterot et de M. l'abbé Durand, je me trouvais être destiné presque inévitablement à tenir la plume de commentateur. Cette pensée a eu

beaucoup d'influence sur ma décision. Je voyais se dévouer à l'œuvre du Congrès des personnes considérables telles que M. le comte de Casabianca, M. Devinck, j'admirais le zèle ardent de notre Secrétaire, je savais que ce livre formerait un complément indispensable du Congrès, car les Joueurs d'Échecs, semblables en cela aux autres hommes, estiment que la publicité qui consacre leur gloire est la plus précieuse des récompenses; comment ne pas répondre à l'appel qui m'était fait? Mon hésitation eût peut-être été plus forte si j'avais été réduit à compter uniquement sur moi; mais le courage me vint quand j'eus la certitude d'avoir pour collaborateur M. G. R. Neumann, celui de tous les Joueurs du Tournoi qui me semblait avoir le plus de chances de remporter le premier prix, et dont j'avais été à même d'apprécier la science théorique. J'aime à déclarer que le mérite de nos annotations lui revient en entier, et je saisis avec empressement cette occasion de rendre justice à ce maître.

M. Féry d'Esclands s'était réservé d'écrire le compte rendu du Congrès, ce qu'il a fait avec un soin extrême, et en étendant son travail, par des recherches fort intéressantes pour les Joueurs français, sur les congrès antérieurs à celui de Paris; les phrases trop bienveillantes qui me concernent montreront au lecteur que je suis resté étranger à la rédaction de cette partie de l'ouvrage.

Maintenant qu'il me soit permis de le dire : ce livre est digne sous bien des rapports de la faveur des amateurs

d'Échecs; il comble une lacune dans la liste déjà longue des ouvrages d'Échecs écrits en français; il associe la théorie à la pratique dans une juste mesure; il plaira aux Joueurs forts par les beautés du premier ordre que renferment certaines parties et un bon nombre de problèmes; il conviendra surtout aux Joueurs plus faibles et aux commençants, puisque rien n'est aussi avantageux à qui veut progresser que d'étudier des parties modèles et de s'approprier les analyses consciencieusement faites. La plus stricte impartialité était nécessaire; nous nous sommes efforcés de justifier toutes nos critiques et de donner nos preuves; le succès d'un Joueur ne nous a point fait illusion sur son mérite réel; nous avons signalé nos propres erreurs, sages après l'événement.

Le grand Tournoi du prix de l'Empereur a été joué du 4 juin au 11 juillet, c'est-à-dire qu'il n'a pas fallu plus de cinq semaines pour venir à bout de cette lutte complexe. C'est là assurément un résultat satisfaisant, si on tient compte de l'impossibilité où se trouvent la plupart des joueurs de négliger pendant un certain temps leurs occupations habituelles. La Commission avait rédigé son programme de manière que le jeu eût une marche rapide, afin que les Joueurs étrangers fussent autant que possible sur un pied d'égalité avec ceux résidant à Paris. Malgré tout, quelques-uns des plus forts Joueurs de l'Europe n'ont pu se déplacer; d'autres n'ont fait qu'une courte apparition; et ce qu'il y a de plus fâcheux peut-être, un des concurrents dans le grand Tournoi s'est vu obligé de partir avant la fin. La retraite de

M. From a soulevé une question qui n'avait pas été prévue et qui, débattue ensuite par les Joueurs intéressés, a fourni deux courants d'opinion très-opposés. D'après la majorité des Joueurs du Tournoi, celui qui se retire est censé abandonner à ses adversaires toutes les parties qu'il ne joue pas, ceux-ci les comptent comme gagnées par eux; on a donc adopté cette règle; mais la minorité en réclamant l'annulation des parties jouées par le Joueur qui se retire se montrait plus préoccupée d'un principe d'équité que de l'objet de ce Tournoi. En effet, que s'agissait-il de mettre en relief? c'était le talent d'une vingtaine de Joueurs appartenant à la première force ou s'en rapprochant. S'il était entré dans les vues de la Commission de déterminer d'une manière plus complète la force respective des Joueurs, elle eût posé tout autrement les conditions de la lutte; ainsi le temps accordé pour chaque coup eût été plus long, la comparaison eût été basée sur un plus grand nombre de parties, les parties perdues eussent été défalquées, et peut-être aurait-il été nécessaire de ne compter comme parties gagnées que celles jouées effectivement.

Dans le second Tournoi, le style d'un certain nombre de parties a été généralement au-dessous de ce qu'on était en droit d'attendre des bons Joueurs qui s'étaient fait inscrire. Les manuscrits qui ont été remis n'offrant pas toujours la correction nécessaire, nous avons dû renoncer à publier la totalité des parties de ce Tournoi joué, on s'en souvient, au café de la Régence, où il est plus difficile d'avoir le recueillement que comportent les parties sérieuses.

Notre collection de problèmes est une des plus remarquables qui existe; nous sommes sûrs que nos lecteurs ne se lasseront pas d'étudier ces ingénieux stratagèmes.

Notre code n'a pas la prétention d'être un texte de loi définitif, mais nous ne croirons pas avoir perdu notre peine si en éclairant et en simplifiant quelques points obscurs et difficiles nous avons fait avancer d'un pas vers le progrès ce jeu admirable qui a, comme toutes les grandes choses, le don d'éternelle jeunesse!

J. Arnous de Rivière.

Boulogne, décembre 1868.

COMPTE RENDU

DU

CONGRÈS INTERNATIONAL DES ÉCHECS

TENU A PARIS

PENDANT L'EXPOSITION UNIVERSELLE

DE 1867

INTRODUCTION.

SOMMAIRE DE L'INTRODUCTION.

CHAPITRE PREMIER. — PRÉLIMINAIRES DU CONGRÈS INTERNATIONAL DES ÉCHECS TENU A PARIS PENDANT L'EXPOSITION UNIVERSELLE DE 1867.

I. Lettre adressée à S. M. l'Empereur des Français. — II. Don fait par l'Empereur d'une coupe de porcelaine de Sèvres destinée au vainqueur du Grand Tournoi projeté. — III. Formation d'une commission. — IV. Programme du Congrès. — V. Composition définitive de la commission du Congrès international des échecs de 1867.

CHAPITRE SECOND. — RÉSUMÉ DES TROIS CONGRÈS INTERNATIONAUX DES ÉCHECS ANTÉRIEURS A CELUI DE PARIS.

ARTICLE Ier. — *Premier Congrès international, tenu à Londres en* 1851.

I. Préliminaires. — II. Prospectus. — III. Grand Tournoi. — IV. Match provincial. — V. Matchs particuliers. — VI. Budget du Congrès.

ARTICLE II. — *Second Congrès international, tenu à New-York en* 1857.

I. Préliminaires. — II. Création de cinq comités. — III. Prospectus. —

IV. Grand Tournoi. — V. Parties sans voir l'échiquier. — VI. Petit Tournoi. — VII. Concours de problèmes. — VIII. Budget. — IX. Conclusion.

ARTICLE III. — *Troisième Congrès international, tenu à Londres en* 1862.

I. Préliminaires. — II. Commission du Congrès. — III. Prospectus. — IV. Grand Tournoi. — V. Tournoi Handicap. — VI. Parties sans voir. — VII. Match télégraphique. — VIII. Concours de problèmes. — IX. Parties par consultation. — X. Budget. — XI. Code des échecs.

CHAPITRE TROISIÈME. — QUATRIÈME CONGRÈS INTERNATIONAL DES ÉCHECS, TENU A PARIS EN 1867.

I. Premières opérations du Congrès. — II. Grand Tournoi du prix de l'Empereur. — III. Parties sans voir. — IV. Poule Handicap. — V. Match télégraphique. — VI. Matchs particuliers. — VII. Second Tournoi, dit Tournoi de la Régence. — VIII. Concours de problèmes. — IX. Liste des souscripteurs et budget du Congrès. — X. Conclusion.

CHAPITRE PREMIER.

PRÉLIMINAIRES DU CONGRÈS INTERNATIONAL DES ÉCHECS TENU A PARIS PENDANT L'EXPOSITION UNIVERSELLE DE 1867.

I. Lettre adressée à S. M. l'Empereur des Français. — II. Don fait par l'Empereur d'une coupe de porcelaine de Sèvres, destinée au vainqueur du Grand Tournoi projeté. — III. Formation d'une commission du Congrès international des échecs de 1867.

Pendant les trois grandes expositions qui ont eu lieu à Londres en 1851 et en 1862, et à New-York en 1857, des tournois avaient été engagés entre les plus célèbres joueurs d'échecs des deux hémisphères. Il était naturel que cet exemple fût suivi en France, à l'occasion de l'Exposition univer-

selle de 1867, dont l'éclat a surpassé celui de toutes les expositions antérieures. Pour mieux assurer le succès de cette entreprise, il fallait obtenir la bienveillante intervention du gouvernement français, et, s'il était possible, celle de l'Empereur Napoléon III. Le 17 janvier 1867, S. A. R. Mgr le prince Murat et MM. le comte de Casabianca, sénateur, ancien ministre d'État, le prince Poniatowski, le prince de Villafranca, F. Devinck, membre de la commission de l'Exposition universelle, et Féry d'Esclands, conseiller référendaire à la Cour des Comptes, adressèrent une supplique à Sa Majesté, en sollicitant de sa munificence un objet d'art pour le prix à décerner au premier des vainqueurs, et un local dans le palais de l'Exposition. Cette supplique fut remise par M. Devinck à S. E. M. le maréchal Vaillant, ministre de la Maison de l'Empereur et des Beaux-Arts, qui répondit en ces termes :

Palais des Tuileries, le 25 janvier 1867.

Monsieur le Conseiller Municipal,

Je me suis empressé de placer sous les yeux de l'Empereur la lettre que vous m'avez remise le 17 de ce mois, et dans laquelle plusieurs amateurs distingués du jeu d'échecs expriment le désir qu'un tournoi international ait lieu entre les joueurs d'échecs à l'Exposition universelle de 1867.

Je suis chargé par l'Empereur de faire connaître aux très-honorables signataires de cette lettre qu'il verra avec plaisir la réalisation de cette pensée, et que Sa Majesté se réserve d'encourager la partie internationale d'échecs, en ajoutant le don d'un objet d'art au premier des prix à décerner aux vainqueurs, prix qui seront réglés par la Commission des joueurs.

Quant à la Commission de l'Exposition universelle, elle interviendra en mettant un local à la disposition des joueurs.

Recevez, Monsieur le Conseiller Municipal, l'assurance de ma considération la plus distinguée.

Le Maréchal de France,
Ministre de la Maison de l'Empereur et des Beaux-Arts,
Signé : VAILLANT.

Aussitôt après la réception de cette lettre, une commission se constitua, qui se réunit, le dimanche 10 mars suivant, dans les salons de M. le comte de Casabianca. Elle était ainsi composée :

Son Altesse Royale Monseigneur le prince Murat;
S. A. S. le prince Stourdza;
MM. le comte de Casabianca, sénateur, ancien ministre d'Etat;
le duc de Trévise, sénateur.
le vice-amiral Tréhouart, sénateur;
Arnous de Rivière;
le comte de Basterot;
Charles de Béchenec;
le vicomte Lionel de Bondy;
le marquis de Colbert-Chabanais, député;
F. Devinck, membre du conseil municipal de Paris;
A. Féry d'Esclands, conseiller référendaire à la Cour des Comptes;
de Gouttes, directeur de la Dette inscrite;
le comte Isoard de Vauvenargues;
Lequesne;
Samuel Loyd;
le duc de Valmy, président du Cercle international;
le prince de Villafranca et Valguarnera.

La Commission procéda d'abord à la formation du bureau, et élut à l'unanimité :

Président honoraire : S. A. R. Mgr le prince Murat;
Président : M. le comte de Casabianca;
Vice-Présidents : M. le duc de Valmy et M. Devinck;
Secrétaire : M. Féry d'Esclands;
Vice-Secrétaire : M. de Béchenec;
Trésorier : M. Lequesne.

Après un discours remarquable prononcé par S. A. R. Mgr le prince Murat, M. le duc de Valmy prit la parole, et

offrit gracieusement à ses collègues un local au Cercle international, dont il était le président et le principal propriétaire, et les dispensa ainsi de donner suite à l'instance qu'ils s'étaient trouvés dans la pénible nécessité d'engager auprès du commissaire général de l'Exposition, pour que la lettre de S. E. M. le maréchal Vaillant fût exécutée en entier. Déjà, par ordre de l'Empereur, une magnifique coupe de porcelaine de Sèvres, du prix de quatre mille francs, avait été mise à leur disposition. L'offre généreuse du duc de Valmy ne pouvait manquer d'être accueillie avec empressement; la Commission le remercia en son nom, et au nom de tous les joueurs d'échecs.

M. Féry d'Esclands donna alors lecture d'un projet de programme provisoire qu'il avait composé, en choisissant dans les programmes des trois Congrès précédents les dispositions reconnues les plus propres à assurer le succès des tournois. Tous les articles furent soumis à une discussion approfondie, et adoptés sans modification importante.

PROGRAMME DE LA COMMISSION DU CONGRÈS INTERNATIONAL DES ÉCHECS A L'EXPOSITION UNIVERSELLE DE 1867.

Article premier. — Un Tournoi, une Poule Handicap, et un Concours de Problèmes auront lieu entre les Joueurs d'Échecs de toutes les nations, au Palais de l'Exposition Universelle, dans les salons du Cercle International.

Art. 2. — Des listes de souscriptions pour subvenir aux frais sont ouvertes en France et à l'étranger.

Tout Souscripteur d'une somme de trente francs aura droit à ses entrées dans le local destiné aux joueurs, ainsi qu'à un exemplaire de l'ouvrage qui sera publié par les soins et sous la responsabilité du Secrétaire de la Commission, et qui devra comprendre, avec le compte rendu du Congrès, un choix de parties et de problèmes.

Grand Tournoi du Prix de l'Empereur.

Art. 3. — Le Tournoi commencera le 4 juin. Seront admis à y prendre part ceux qui, étant déjà Souscripteurs, verseront entre les mains du Trésorier, au plus tard le 1er juin, la somme de cinquante francs.

Les joueurs venant de tout autre pays que l'Europe pourront être admis, même après l'expiration du délai ci-dessus, sous les conditions que la Commission déterminera.

Art. 4. — Chacun des concurrents devra jouer deux parties à but avec tous les autres.

Le premier prix sera accordé à celui qui aura gagné le plus grand nombre de parties. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le Prix appartiendra à celui qui aura gagné le premier deux parties sur ses concurrents. Il en sera de même pour les autres prix.

Art. 5. — Quatre prix seront décernés aux vainqueurs. Le premier consistera en un objet d'art qui sera donné par ordre de l'Empereur. La Commission doit y ajouter une somme d'argent qu'elle déterminera, en fixant aussi le montant des trois autres prix.

Poule Handicap.

Art. 6. — Le nombre et le montant des prix de la Poule Handicap seront ultérieurement fixés, eu égard au nombre des concurrents.

Art. 7. — La Commission classera les concurrents dans quatre catégories. Elle admettra dans la première ceux qui voudront jouer à but, et répartira les autres joueurs dans les trois dernières catégories, suivant qu'ils recevront ou pion et trait, ou pion et deux traits, ou le cavalier.

Art. 8. — Chaque joueur aura pour adversaire celui que le sort désignera:

La perte d'une seule partie entraînera l'exclusion du second tour. Il en sera de même des tours subséquents.

Art. 9. — Néanmoins, le perdant pourra concourir de nouveau, mais seulement à deux reprises différentes, sous la condition expresse qu'il payera une mise proportionnelle.

Art. 10. — La Poule Handicap commencera le 15 juin. Seront admis à y prendre part ceux qui, étant déjà Souscripteurs, verseront entre les mains du Trésorier, au plus tard le 12 juin, la somme de vingt francs.

Dispositions applicables au Tournoi et à la Poule Handicap.

Art. 11. — Un comité spécial sera nommé par la Commission pour régler l'ordre du jeu, juger les contestations entre les joueurs, et mettre hors de concours, au besoin, quiconque nuirait à la marche du Tournoi et de la Poule Handicap.

Art. 12. — L'avantage du trait entre deux joueurs sera déterminé par le sort pour la première partie ; il sera alternatif pour toutes les autres.

Art. 13. — Dix coups au moins, de part et d'autre, devront être joués par heure. Toutefois, un délai additionnel sera accordé, sous la condition de payer vingt francs par quart d'heure ou fraction de quart d'heure.

Art. 14. — Chaque joueur devra jouer cinq parties au moins par semaine.

Art. 15. — Toute partie jouée devra, sous peine de nullité, être remise dans les trois jours par le gagnant au Secrétaire de la Commission, *qui aura seul le droit de la publier, ou d'en autoriser la publication.*

Concours de problèmes.

Art. 16. — La pensée dominante de la Commission étant de réunir la plus belle collection de problèmes ordinaires qui ait encore paru, les anciens problèmes seront admis concurremment avec les nouveaux, de la manière ci-après :

Les auteurs qui prétendront aux prix devront remettre six problèmes, tous de leur composition, en deux coups au moins et cinq au plus. La moitié seulement devra en être inédite ; chaque compétiteur aura par conséquent le droit de faire entrer dans son lot un, deux ou trois problèmes déjà publiés.

Art. 17. — La remise ou l'envoi des problèmes aura lieu en deux paquets cachetés, contenant : l'un, les problèmes avec leur solution et une devise ; l'autre, la même devise sur l'enveloppe extérieure, et, dans le pli intérieur, les indications des problèmes avec les noms et adresses des auteurs.

Art. 18. — Ces problèmes seront examinés par un comité spécial, composé de MM. Lequesne, Loyd et Rosenthal, qui soumettra son rapport à la Commission.

Art. 19. — Trois prix seront décernés. La Commission en fera plus tard connaître le montant.

Art. 20. — Les problèmes devront être reçus le 15 juillet au plus tard,

par le Secrétaire de la Commission, *qui aura seul le droit de les publier ou d'en autoriser la publication.*

Matches télégraphiques.

Art. 21. — Si les souscriptions le permettent, des matches au moyen du télégraphe seront organisés entre Paris et les villes qui en feront la demande.

Matches individuels. — Matches par consultation. — Parties sans voir. Congrès pour la fixation définitive des règles du jeu d'échecs, etc.

Art. 22. — Les dispositions particulières qui les concernent seront fixées par un programme définitif, qui contiendra en outre tout ce qui aura été jugé par la Commission devoir contribuer au succès et à l'utilité du Congrès International des Échecs de 1867.

Dispositions générales.

Art. 23. — Les concurrents pour un prix ont la faculté de concourir également pour les autres prix.

Art. 24. — Il sera loisible aux Membres de la Commission de concourir pour les divers prix, à la charge de demeurer étrangers aux délibérations que la Commission et les comités spéciaux prendront pour décerner ces prix.

Art. 25. — L'exception établie par le paragraphe deuxième de l'article 3 s'applique également à la Poule Handicap et au Concours de problèmes.

Art. 26. — La Commission se réserve de se compléter par l'adjonction de joueurs appartenant aux diverses nationalités.

Art. 27 et dernier. — L'exécution du présent programme est confiée à un comité spécial, composé de MM. le Secrétaire et le Vice-Secrétaire de la Commission, et de M. Arnous de Rivière, qui délibéreront sous la présidence de M. le comte de Casabianca, ou de l'un d'entre eux qu'il lui conviendra de déléguer.

Paris, le 15 mars 1867.

Toute communication relative au Congrès devra être adressée au Secrétariat de la Commission, chez M. Féry d'Esclands, 21, rue de Marignan. Les

envois de fonds seront reçus par M. Lequesne, trésorier, 33, *rue de l'Arcade* (de 7 à 10 heures du matin).

Le président,
Comte de Casabianca.

Le secrétaire,
A. Féry d'Esclands.

La Commission décida que ce programme serait tiré à un grand nombre d'exemplaires, et envoyé dans tous les centres échiquéens.

Elle fit choix ensuite d'un certain nombre d'étrangers de distinction qui voulussent bien servir d'intermédiaires entre elle et leurs compatriotes, et pria le président de les informer de ce désir.

Puis elle s'ajourna au dimanche 7 avril.

Dans l'intervalle, des réponses d'adhésion lui ayant été transmises par lord Lyttelton et MM. le chevalier de Haymerle, le baron Heydebrand de la Lasa, Irving, Auguste Kaulla, Martin Coster, le docteur Pomtow, le président de Steinbeis et le baron de Voelkersahm, la Commission se déclara, dès lors, complétement formée; elle se composait de vingt-sept membres, ainsi répartis :

Président honoraire : Son Altesse Royale Monseigneur le prince Murat;

Président : M. le comte de Casabianca, sénateur, ancien ministre d'État, etc.

Vice-présidents : M. le duc de Valmy, ancien député, président du Cercle international;

M. F. Devinck, membre du conseil municipal de Paris, membre de la Commission de l'Exposition universelle, ancien président du tribunal de Commerce de la Seine, ancien membre du Corps législatif;

Secrétaire : M. Alphonse Féry d'Esclands, conseiller référendaire à la Cour des comptes;

Vice-secrétaire : M. Charles de Béchenec;

S. A. S. le prince Stourdza;
MM. Jules Arnous de Rivière;
le comte de Basterot;
le vicomte Lionel de Bondy;
le marquis de Colbert-Chabanais, membre du Corps législatif;
Martin Coster, membre de la Commission royale des Pays-Bas pour l'Exposition universelle;
De Gouttes, directeur de la Dette inscrite;
le chevalier de Haymerle, major impérial et royal, président de la Société des Échecs de Vienne;
le baron Heydebrand de la Lasa, ministre plénipotentiaire de Prusse à Copenhague;
John J. Irving, président du Club d'échecs de New-York;
le comte Isoard de Vauvenargues;
Auguste Kaulla, de Vienne (Autriche);
Samuel Loyd, de New-York (États-Unis);
Lord Lyttelton, président de l'Association britannique des échecs;
MM. le docteur Pomtow, premier professeur royal, président de la Société des échecs de Berlin;
le président de Steinbeis, commissaire général de Wurtemberg à l'Exposition universelle;
le vice-amiral Tréhouart, sénateur;
le duc de Trévise, sénateur;
le prince de Villafranca et Valguarnera;
le baron de Voelkersahm, consul général de Russie à Paris;

Trésorier : M. E. L. Lequesne, statuaire-sculpteur.

Avant de rendre compte des résultats du Congrès, nous croyons utile de rappeler les principaux faits qui se sont accomplis pendant les trois congrès précédents de Londres et de New-York.

CHAPITRE II.

RÉSUMÉ DES TROIS CONGRÈS INTERNATIONAUX DES ÉCHECS ANTÉRIEURS A CELUI DE PARIS.

ART. Ier. *Premier Congrès international, tenu à Londres en* 1851.

I. *Préliminaires du Congrès.*

La grande nation qui la première eut l'honneur de convoquer le monde entier à concourir pour une exposition universelle des arts et de l'industrie, devait, la première également, tenter de réunir, pour mettre leurs forces en présence, les joueurs d'échecs des deux hémisphères.

L'initiative de ce congrès est due aux membres du club de Saint-Georges, qui se réunit en octobre 1850, et commença par nommer un Comité Dirigeant (Management), et faire un appel de fonds à tous les joueurs du Royaume-Uni et de l'étranger. Il rencontra d'abord de la part du Club d'échecs de Londres une opposition « extraordinay and unlooked-for », ainsi que l'expose M. Staunton dans l'ouvrage qu'il fit paraître en 1852 sur le congrès. Mais cette résistance fut neutralisée par le concours que prêtèrent à la noble entreprise les principales notabilités échiquéennes, non-seulement de l'Angleterre, mais encore de la France et de toute l'Europe. Nous en avons la preuve dans le grand nombre des articles qui furent publiés à Rome, à Vienne, à Berlin, à Saint-Pétersbourg, etc., et principalement à Paris.

Des souscriptions nombreuses ne tardèrent pas à être recueillies. Liverpool, Halifax, Oxford, Cambridge, Reading, Newcastle, Worcester, Nottingham, etc., furent les premières à donner l'exemple. Il fut suivi par la plupart des autres villes de l'Angleterre, et même par celles de Calcutta et de Bombay, malgré leur éloignement.

Se voyant désormais soutenu par l'opinion publique, et assuré de la réussite, le comité fit paraître, le 8 février 1851, le prospectus suivant, dont la rédaction avait été confiée à M. Howard Staunton, Esquire.

II. *Prospectus du Tournoi des Échecs à Londres au Cercle des Échecs de Saint-Georges, Cavendish Square.*

Motifs et esprit du Tournoi.

Plusieurs circonstances d'un très-grand intérêt pour les joueurs d'Échecs leur ont fait désirer depuis longtemps de voir se former un congrès général de confraternité.

En premier lieu, on déplore que les anomalies et les obscurités qui existent dans les lois et dans le langage du jeu d'Échecs empêchent encore sa diffusion, car il est regardé comme l'exercice le plus propre à aiguiser et fortifier les pouvoirs calculateurs de l'esprit.

Jusqu'au moment où se formera cette assemblée, et l'Exposition à Londres en donne l'occasion si désirée, les erreurs et les imperfections continueront; mais, lorsque la réunion des principaux joueurs d'Échecs de notre époque aura lieu, nous devrons obtenir, par la révision des lois générales qui règlent le jeu, une décision entre le code des Échecs en Italie et celui du reste de l'Europe, établissant un système uniforme de notation pour l'universalité échiquéenne.

En second lieu, il s'est manifesté un désir bien naturel parmi ceux qui se connaissent depuis longtemps par réputation, celui de se voir et de s'apprécier personnellement.

Il n'est pas moins désirable pour le grand corps des amateurs d'Échecs de fixer, par un moyen pratique, le véritable rang des plus habiles et des plus célèbres joueurs, et de mettre à l'épreuve, par une joute effective, la valeur stratégique des écoles rivales aux Échecs.

Pour obtenir ces résultats et afin de prouver que, si nous surpassons toutes les autres nations par nos jeux athlétiques, nous sommes également désireux de cultiver le progrès dans les jeux intellectuels, vrais amateurs d'Échecs d'Angleterre, nous avons pris la détermination d'ouvrir un tournoi à tout venant des divers pays du monde. Cette proposition a reçu l'accueil le plus empressé, non-seulement des Trois-Royaumes, mais encore de toute l'Europe, de l'Amérique et des Indes orientales.

Les Comités ci-après de nobles et de gentlemen ont été organisés à Londres et à Paris, afin d'arrêter le plan général des opérations et d'en surveiller l'exécution.

Comité dirigeant de Londres.

MM. le duc de Marlborough.
le vicomte de Cremorne.
Lord Arthur Hay.
MM. C. R. M. Talbot, esq., membre du parlement.
Marmaduke Wyvill, esq., *id.*
J. Milnes Gaskell, esq., *id.*
Sir Charles Marshall.
M. H. T. Liddell.

MM. le capitaine Kennedy.
W. Lewis, esq.
H. G. Cattley, esq.
A. Fonblanque, esq.
H. Staunton, esq.
Benjamin Smith, esq.
H. T. Buckle, esq.
Miles Gerald Keon, secrét.

Comité coopérateur de Paris.

MM. le duc de Caraman, présid.
Devinck, vice-président.
le gén. baron de Varaigne, *id.*
le comte de Pontalba.
le vicomte de Vaufreland.
Chamouillet.
Sasias.

MM. Crampel.
Seguin.
Journoud.
Des Guis.
Borely.
Delannoy, secrétaire.
Kieseritzky, *id.*

Assemblée constituée pour modifier et fixer les règles des Échecs.

Les membres de ce parlement d'Échecs, ainsi qu'on l'a suggéré, seraient élus par le grand corps des joueurs présents au Tournoi, qui doivent, non-seulement choisir ces représentants de la confédération des Échecs, mais encore définir leurs devoirs et les investir de l'autorité nécessaire pour donner à leurs décisions une efficacité hors de contestation. Jusqu'à ce que le

corps soit assemblé, il est impossible d'entrer ici dans des détails, qu'il sera du devoir du Congrès de donner ultérieurement.

Conditions du Tournoi.

Le tournoi comprendra : 1° une série de grands défis individuels auxquels les joueurs de tous les pays seront admis à prendre part ; 2° des défis dans lèsquels les joueurs de province de la Grande-Bretagne et de l'Irlande lutteront ensemble ; 3° si le temps le permet, un grand match consultatif établi par quatre joueurs d'élite anglais contre quatre joueurs étrangers.

Manière de jouer.

Dans les grandes séries de défis ou matches, les joueurs seront appareillés ainsi qu'il suit : supposons trente-deux combattants (nombre pris pour faciliter la dernière division), ils seront accouplés par le sort, et commenceront leur parties simultanément.

Les seize joueurs gagnant deux parties sur trois[1] seront déclarés vainqueurs dans cette première section du combat.

Les seize perdants seront exclus de toute participation ultérieure au jeu, excepté en ce qui touche le droit qu'a chacun de défier le vainqueur qui a gagné le prix le plus élevé, suivant les conditions qui vont être indiquées.

Les seize gagnants seront alors accouplés comme d'abord, et les huit couples commenceront leurs défis simultanément. Les huit gagnants des deux premières parties seront déclarés vainqueurs dans la seconde section du conflit et auront droit aux huit prix.

Pour déterminer l'ordre dans lequel les prix seront distribués, les huit possesseurs de prix seront accouplés les uns contre les autres, comme avant, chaque couple devant jouer la belle des trois parties. Les quatre gagnants, dans le troisième combat, seront alors accouplés de nouveau par le sort, et joueront la belle des trois parties, tandis que les quatre perdants seront appareillés dans une a utredivision, pour jouer de la même manière.

Les deux gagnants, dans la première division de quatre, combattront alors pour le premier prix, — le second prix revenant au perdant. Les deux perdants lutteront pour le troisième prix, le quatrième revenant au joueur battu. Les deux gagnants dans la deuxième division lutteront de la même

---

1. Dans le jeu du Tournoi, il est entendu que les parties remises ne comptent pas.

manière, pour voir qui aura le cinquième, et qui le sixième prix ; et les deux perdants combattront pour voir qui aura le septième et qui le huitième prix.

La dernière joute des matches entre les huit vainqueurs commencera simultanément, et dans chaque défi le gagnant de la première des quatre parties aura le prix le plus élevé.

Nombre et montant des prix après déduction des frais.

Premier prix. — Le premier prix consistera en une somme qui ne sera pas inférieure à 1/3 du montant des fonds nets recueillis.

Deuxième prix. — Le deuxième prix consistera en une somme qui ne sera pas inférieure à 1/10 des fonds nets recueillis.

Troisième prix. — Le troisième prix sera d'une somme non inférieure à 1/14 des fonds nets recueillis.

Quatrième prix. — Le quatrième prix sera d'une somme non inférieure à 1/20 des fonds nets recueillis.

Cinquième prix. — Le cinquième prix sera de 1/30 des fonds nets recueillis.

Sixième prix. — Le sixième prix sera de 1/40 des fonds nets recueillis.

Septième prix. — Le septième prix sera d'un gobelet d'argent, orné d'une inscription commémorative, ou, au choix du gagnant, d'une somme qui ne sera pas inférieure à 1/60 de la souscription nette.

Huitième prix. — Le huitième prix consistera en un grand Échiquier aux Pièces d'ivoire approprié aux Pièces de jeu, avec une inscription portant le nom du vainqueur et la victoire obtenue.

Des défis provinciaux.

Les compétiteurs, dans ces défis, seront accouplés par le sort, comme dans les cas précédents, et seront également au nombre de trente-deux ; les seize couples joueront une partie chacun. Les seize gagnants seront accouplés par le sort, et joueront chacun une partie. Les huit gagnants seront, de la même manière, accouplés par le sort et joueront chacun une partie, et les quatre gagnants auront droit aux prix. Ces quatre tireront les lots pour les compétiteurs, et chaque couple jouera un rob de trois parties. Les deux vainqueurs de ce rob joueront alors un autre rob, pour décider lequel aura le premier prix, et lequel le deuxième ; les deux autres à leur tour joueront un rob pour décider qui aura le troisième et qui aura le quatrième prix.

Nombre et montant des prix dans les Matches de province.

Premier prix. — Le premier prix sera d'une somme non inférieure à 1/20 des fonds nets recueillis.

Deuxième prix. — Le deuxième prix consistera en une belle coupe d'argent avec une inscription appropriée à la circonstance.

Troisième prix. — Le troisième prix consistera en un grand Échiquier aux Pièces d'ivoire, avec une inscription.

Quatrième prix. — Le quatrième prix consistera en un jeu d'Échecs de petite dimension avec les Pièces en ivoire et un bel Échiquier portant une inscription.

Match consultatif.

Le match est composé par le comité, et il consistera dans la belle des sept parties jouées par quatre joueurs anglais choisis, se consultant ensemble, contre quatre joueurs étrangers de quelque partie du monde que ce soit, se consultant aussi entre eux.

Le prix sera une somme divisée entre les vainqueurs, et non inférieure à 1/10 des fonds recueillis.

Règlement du Tournoi.

Art. 1er. Le tournoi aura lieu au club des Echecs de Saint-Georges.

2. Les noms des compétiteurs du tournoi doivent être envoyés au comité dirigeant, avant le 26 avril prochain. Passé ce délai, nul ne sera plus admis, sous quelque prétexte que ce soit.

3. Le tournoi commencera par le concours pour les prix généraux, le mardi 27 mai ; mais tous les combattants devront être réunis la veille au club des Échecs de Saint-Georges, pour y être accouplés par le sort et pour connaître les heures et les jours du jeu.

4. La lutte, pour les prix provinciaux, commencera le mardi 3 juin ; mais tous les combattants devront être présents la veille au club des Échecs de Saint-Georges, pour y être accouplés, et pour régler les jours et les heures du jeu. Chaque compétiteur versera une guinée pour prix d'entrée.

5. La lutte, dans le Match consultatif, ne commencera que lorsque les défis seront réglés, et une notice les fera connaître. Il n'y aura aucun prix d'entrée pour ce Match.

6. Les prix, dans la mêlée générale, seront ouverts à la lutte pour tout le monde ; mais, pour se prémunir contre l'affluence des joueurs secondaires, qui pourraient prolonger la lutte sans aucun avantage pour elle, une sous-

cription de 5 liv. sera exigée de chaque entrant qui prendra part aux prix, souscription qu'il devra payer la veille du combat.

Le Comité se réserve de modifier ce droit en faveur de tout joueur éminent du dehors, à qui son déplacement aurait pu causer de trop fortes dépenses.

7. Le mode adopté pour accoupler les combattants amènera, on l'espère, les deux meilleurs joueurs dans le tournoi, pour disputer le premier prix; mais, comme ce désirable résultat pourrait bien n'être pas obtenu, le Comité a décidé que le gagnant du grand prix se tiendra prêt, pendant quarante-huit heures, à accepter le défi pour un seul Match avec tout compétiteur du tournoi qui le défiera pour 100 livres sterling.

8. Les parties seront jouées conformément aux règles suivies dans les principaux Cercles d'Échecs européens, et tous les points en litige seront déférés au Comité dirigeant, dont la décision sera sans appel.

9. Tout joueur en retard d'une demi-heure au rendez-vous fixé pour l'ouverture des jeux sera passible d'une amende d'une guinée pour chaque fois; et après trois amendes pour absence, il ne pourra plus rentrer en lice.

10. Une partie au moins par séance sera jouée par chaque couple de combattants, à moins qu'elle ne dure plus de huit heures, cas alors où d'un consentement mutuel elle pourra être remise au jour suivant.

11. Pour un manque seulement de présence, on admettra un certificat de médecin, qui exemptera d'une pénalité.

12. Comme le Comité dirigeant garantit à chaque souscripteur d'une guinée et au delà, un exemplaire exact de toutes les parties, et comme il résultera une dépense considérable de la confection de tant de parties et de leur publication ultérieure, il demeure entendu que nul ne pourra, dans les premiers moments, publier aucune de ces parties sans l'autorisation expresse du Comité.

13. Chaque joueur, en entrant dans les lices du tournoi, devra se considérer de fait comme lié par toutes les règles qu'établira le Comité dirigeant.

5, Cavendish square, Londres, 8 février 1851.

III. *Grand Tournoi.*

Le Congrès fut ouvert, le 26 mai, dans les salons du club des Échecs de Saint-Georges, et bientôt on vit se présenter les concurrents qui devaient figurer au Tournoi et au Match Provincial.

Le nombre des premiers était de seize; les deux tableaux suivants montrent de quelle manière le sort les a appareillés deux à deux, et présentent leur classement d'après les résul-

tats des parties qui furent jouées. Dans ces tableaux, le signe | indique le gain, le signe — la perte, et le signe 0 la nullité de la partie.

NOMS de MM. les joueurs.	PARTIES gagnées	PARTIES nulles
Première série.		
Wyvill.	2	»
et Lowe.	0	
Kennedy (cap.) . . .	2	»
et Mayet	0	
Williams.	2	»
et Löwenthal . . .	1	
Staunton.	2	»
et Brodie	0	
Anderssen	2	1
et Kieseritzky . . .	0	
Szen.	2	»
et Newham	0	
Horwitz.	2	1
et Bird	1	
Mucklow.	2	»
et Kennedy (E. S.)	0	
Seconde série.		
Anderssen	4	»
et Szen	2	
Wyvill	4	1
et Kennedy (cap.) .	3	
Suite de la seconde série.		
Staunton.	4	1
et Horwitz.	2	
Williams.	4	»
et Mucklow	0	
Troisième série.		
Anderssen.	4	»
et Staunton	1	
Wyvill	4	»
et Williams	3	
Szen.	4	»
et Horwitz	0	
Kennedy (cap.). . . .	4	»
et Mucklow	0	
Quatrième série.		
Anderssen.	4	1
et Wyvill	2	
Williams.	4	1
et Staunton	3	
Szen.	4	1
et Kennedy (cap.).	0	

NOMS de MM. les joueurs dans le Grand Tournoi du Congrès international des Échecs de 1851.	Andersen.	Wyvil.	Williams.	Staunton.	Szen.	Kennedy (cap.).	Horwitz.	Mucklow.	Bird.	Löwenthal.	Kieseritzky.	Lowe.	Brodie.	Newham.	Mayet.	Kennedy (E. S.).	TOTAL DES PARTIES gagnées.	nulles.	perdues.	jouées.
Anderssen.....		IIII--0		IIII-	IIII--						101						14	2	5	21
Wyvil.....	II0---		III---			IIII--0						II					12	2	10	24
Williams.....		IIII---		IIII--0				IIII		II-							13	1	8	22
Staunton.....	----1		III--0				IIII--0						II				10	2	10	22
Szen.....	----1					IIII0	IIII							I			12	1	4	17
Kennedy (cap.)..		III---0			0----			IIII							II		9	2	8	19
Horwitz.....				II---0	----				II-0								4	2	9	15
Mucklow.....			----			----										II	2	»	8	10
Bird.....							10--										1	1	2	4
Löwenthal.....			I--														1	»	2	3
Kieseritzky.....	-0-																	1	2	3
Lowe.....		--																	2	2
Brodie.....				--															2	2
Newham.....					--														2	2
Mayet.....						--													2	2
Kennedy (E. S.)..							--												2	2

L'examen de ces tableaux fait également ressortir le vice radical du système adopté pour le concours : M. Williams, qui vient après M. Wyvill, se trouve avoir pourtant gagné une partie de plus, et perdu deux parties de moins que lui, et M. Szen n'a obtenu que le cinquième prix, tout en ayant remporté deux parties de plus et perdu six parties de moins que le gagnant du quatrième prix.

IV. *Match Provincial.*

Le Match Provincial fut disputé par dix joueurs : MM. Boden, Ranken, Hodges, Brien, Deacon, Gilby, Wellman, Angas, Robertson et Trelawny. Les quatre premiers obtinrent les prix, dans l'ordre où nous venons de les énumérer.

V. *Matches Particuliers.*

Six Matches particuliers furent ensuite organisés, par les soins du Comité, entre MM. Buckle et Löwenthal, Deacon et Lowe, Löwenthal et Williams, Horwitz et Bird, Staunton et Williams, Staunton et Jaenisch.

Le tableau suivant en donne les résultats :

NOMS de MM. les joueurs.	PARTIES gagnées	PARTIES nulles	NOMS de MM. les joueurs.	PARTIES gagnées	PARTIES nulles
Buckle	4	1	Horwitz	7	4
et Löwenthal . .	3		et Bird	3	
Deacon.	7	1	Staunton.	6	1
et Lowe	2		et Williams . . .	4	
Löwenthal	7	4	Staunton.	7	1
et Williams . . .	5		et Jaenisch . . .	2	

VI. *Budget du Congrès.*

COMPTE DES RECETTES ET DES DÉPENSES EFFECTUÉES A L'OCCASION DU CONGRÈS INTERNATIONAL DES ÉCHECS.

Recettes.

Montant des souscriptions et des prix d'entrée.		13788f 10
Prix des entrées du grand Tournoi (cinq livres sterling par tête). . . .		2125 00
Prix des entrées du Tournoi provincial (une guinée par tête)		262 50
Total des recettes		16175 60

Dépenses.

1er prix du gr. Tournoi, remp. par M. Anderssen.	4583f 00	8887f 90	
2e prix — — M. Wyvill . .	1375 00		
3e prix — — M. Williams .	982 00		
4e prix — — M. Staunton .	687 50		
5e prix — — M. Szen. . . .	500 00		
6e prix — — le c. Kennedy	343 75		
7e prix — — M. Horwitz. .	229 15		
8e prix — — M. Mucklow .	187 50		
1er prix du Tournoi prov., remp. par M. Boden .	687 50	1300 00	
2e prix — — M. Ranken.	300 00		
3e prix — — M. Hodges.	187 50		
4e prix — — M. Brien. .	125 00		
Prix des six Matches entre MM. . . . . Buckle	400 00	2750 00	
et Löwenthal	100 00		
Deacon	200 00		
et Lowe	50 00		
Horwitz	400 00		
et Bird.	100 00		
Löwenthal	400 00		
et Williams	100 00		
Staunton	100 00		
et Williams	400 00		
Staunton	400 00		
et Jaenisch.	100 00		
Remboursement du prix de leurs entrées à trois joueurs du grand Tournoi	375 00	512 50	
Remboursement de cinq souscriptions, reçues trop tard	137 50		
Note de l'imprimeur		366 85	
Secrétariat — Dépenses antérieures au Congrès, telles que frais de poste, avertissements, etc.	586 95	2358 35	
Dépenses faites pendant et après la durée du Congrès (service, divers achats, etc).	389 35		
Appointements du secrétaire	630 50		
Indemnité accordée au secrétaire du Congrès	751 55		
Total des dépenses, égal à celui des recettes.		16175 60	

Tels ont été les incidents les plus remarquables de ce Congrès.

ARTICLE II. *Second Tournoi international, tenu à New-York, en* 1857.

I. *Préliminaires.*

Le second Congrès des échecs eut lieu à New-York, pendant les mois d'octobre et de novembre 1857.

L'idée de l'organiser apparut, pour la première fois, dans le numéro de mars 1867 du *Chess Monthly*, auquel il fut aussitôt répondu par un grand nombre de communications qui témoignèrent toutes un grand désir de le voir se réaliser. Les officiers du club de New-York firent choix parmi eux d'un certain nombre de membres; ils se réunirent, le 26 mars, en assemblée, et nommèrent un Comité composé : du colonel Charles D. Mead, président du club, et de MM. Frédéric Perrin, secrétaire du club, W. W. Montgomery, alors éditeur, pour les échecs, du journal illustré de *Franck Leslie;* James Thompson, un des plus anciens joueurs de New-York, et Daniel W. Fiske, éditeur du *Chess Monthly* . Ce Comité avait pour but de correspondre avec les autres clubs, au sujet de l'établissement du Congrès proposé. Il commença par publier une circulaire, datée du 17 avril, pour engager les principales villes des États-Unis à nommer des Comités de correspondance, à recueillir des souscriptions, et à s'entendre sur le choix de la ville où devait se tenir le Tournoi.

Après d'assez nombreux débats sur le choix de la ville où le Congrès projeté devait avoir lieu, et qui firent successivement préférer Philadelphie, Chicago, Washington, Baltimore,

la Nouvelle-Orléans, Cincinnati et New-York, ce fut cette dernière qui l'emporta ; c'était d'ailleurs à cette époque à peu près la seule qui jouît d'une organisation régulière pour les échecs, et l'idée du Congrès provenait de ses joueurs.

II. *Création de cinq Comités.*

On fixa d'un commun accord au 6 octobre 1867 la date de l'ouverture du Congrès, et les clubs de New-York et de Brooklyn procédèrent à la nomination des membres des cinq comités suivants : Comité dirigeant, Comité coopérateur, Comité du Code des Échecs, Comité de l'Association américaine des échecs, et Comité d'examen des problèmes et des récompenses.

Voici la composition de ces Comités :

Comité dirigeant (Management).

MM. Charles D. Mead, du club d'Échecs de New-York.
Charles H. Stanley, — —
Théodore Lichtenhein, — —
James Thompson, — —
William W. Montgomery, — —
Frédéric Perrin, — —
Daniel W. Fiske, — —
Daniel S. Roberts, du club d'Échecs de Brooklyn.
Thomas Frère, — —

Comité Coopérateur.

MM. Samuel Smyth, de Philadelphie.
W. G. Thomas, —
H. P. Montgomery, —
Samuel Lewis, M.D, —
le prof. George Allen, —
A. G. Burley, de Chicago.

MM. J. Spencer Turner, de Chicago.
Hiram Kennicott, —
Paul Morphy, de la Nouvelle-Orléans.
Charles A. Maurian jeune, —
Francis Michinard, —
William P. Pratt, de Cincinnati.
M. P. Mac Quillen, —
Le Roy Smith, —
Selim Franklin, de San-Francisco.
T. J. Grotjan, —
William R. Wheaton, —
J. P. Haskins, de Syracuse.
Geo. N. Cheney, —
F. Lester, —
W. T. Johnson, d'Augusta,
Edwin J. Weller, de Boston,
S. R. Calthrop, de Bridgeport,
Thomas Loyd, de Keyport,
Ambrose A. White, de Baltimore,
Mason Brown, de Francfort,
David Parry, de Belmont,
A. B. Meek, de Mobile,
Thomas Hamilton, de Saint-Louis,
Louis Paulsen, de Dubuque,
Daniel Rohrer, de Saint-Paul,
J. B. Baillie, de Sacramento.

Comité du Code des Échecs.

MM. le professeur George Allen, de Philadelphie.
le professeur Henry Vethake, —
Samuel Lewis, M. D. —
Paul Morphy, de la Nouvelle-Orléans.
le professeur Hyacinthe R. Aguel, de la Nouvelle-Orléans.

Comité de l'Association Américaine des Échecs.

MM. Albert R. Gallatin, de New-York.
Henry R. Worthington, de Brooklyn.

MM. George Hammond, de Boston.
James Morgan, de Chicago.
T. J. Grotjan, de San-Francisco.

Comité d'examen des problèmes et des récompenses.

MM. Eugène B. Cook, de Hoboken.
W. G. Thomas, de Philadelphie.
W. J. A. Fuller, de New-York.
James Ferguson, de Lockport.
S. R. Calthrop, de Bridgeport.

III. *Prospectus.*

Le Comité dirigeant, aussitôt constitué, rédigea un prospectus, accompagné du règlement des Tournois, auquel fut donnée la plus grande publicité. L'importance de ces documents nous détermine à les extraire (traduits) de l'excellent ouvrage sur le Congrès américain qui a été publié en 1859, à New-York, par M. Daniel Willard Fiske.

PROSPECTUS DU CONGRÈS DES ÉCHECS QUI DOIT S'OUVRIR A NEW-YORK LE 6 OCTOBRE 1857.

La circulaire que le club des Échecs de New-York a fait paraître, le 17 avril dernier, dans le but de s'assurer s'il était possible et utile de réunir une assemblée générale des joueurs d'Échecs, a été accueillie avec zèle et enthousiasme par les amateurs et clubs de l'Union, dont les dispositions parurent tellement favorables qu'on a cru devoir procéder immédiatement aux arrangements préliminaires de cette entreprise.

L'immense territoire de la république sur lequel s'étendent les associations échiquéennes, de la Nouvelle-Orléans à la Californie, joint aux occupations d'un grand nombre des principaux amateurs d'Échecs, rendait nécessaire de rechercher la localité où le Congrès devait se tenir, et en même temps la saison la plus favorable. Enfin, à la suite de nombreuses correspondances établies entre les amateurs et les clubs relativement à ces deux points, le Comité spécial a la satisfaction d'annoncer que le premier congrès

Échiquéen d'Amérique aura lieu à New-York le mardi 6 octobre 1857 et continuera jusqu'au 15 dudit mois inclusivement, ou bien jusqu'à l'entier accomplissement de son programme.

Le Comité est heureux de faire connaître que non-seulement il est assuré de la présence des amateurs de l'Amérique, mais que plusieurs de nos frères en Échecs accourront aussi des bords du Pacifique.

La Commission spéciale ne négligera rien pour que la réunion soit digne du jeu et du pays.

Le Congrès sera dirigé autant que possible d'après les bases suivantes :

Programme.

Le premier fait du Congrès sera la réunion d'une assemblée dans laquelle les intérêts des Échecs en Amérique et le code actuel des Échecs seront mis en discussion. L'idée d'une association nationale des Échecs composée de délégués de tous les clubs, qui se réuniraient une fois tous les 2 ou 3 ans dans le but d'assurer le développement du jeu d'Échecs en Amérique, est généralement acceptée. Tous les lecteurs des journaux échiquéens savent que le point sur lequel porte principalement l'attention du public de l'ancien comme du nouveau monde, c'est la révision du code des Échecs. Chacun de ces articles sera en conséquence examiné par le Congrès, afin qu'un temps précieux ne soit pas perdu en débats inutiles et que les membres puissent s'entendre sur les questions en litige. La Commission spéciale a cru devoir créer des Comités qui auront à lui présenter des rapports dans une réunion dont la date sera prochaine.

En sus de ces divers rapports, toutes les communications ayant trait à la littérature, à la théorie ou à la pratique des Échecs, que les amateurs voudront bien lui adresser, soit d'ici soit de l'Europe, seront examinées par le Comité et soumises ensuite à l'association du Congrès.

Grand Tournoi.

Le Grand Tournoi, composé des amateurs reconnus de première force et ne recevant d'avantage d'aucun joueur, formera la 2e partie du Congrès. Cette lutte ne peut manquer d'être fertile pour la littérature pratique des maîtres qui y prendront part.

Le prix d'entrée pour ce Tournoi devra être remis au trésorier du Congrès le 5 octobre au plus tard ; il est fixé à dix dollars. Voici comment se fera le Tournoi : Les combattants se réuniront lundi 5 octobre à 3 heures. Si leur nombre est pair ou facilement divisible, soit par exemple de 32, ils tireront

au sort et commenceront les parties tous ensemble. Les 16 joueurs gagnant 3 parties sur 5 seront déclarés vainqueurs dans cette 1re section; les 16 perdants seront exclus du Tournoi. Les 16 gagnants tireront au sort et les 8 couples commenceront leur partie en même temps; les huit gagnants seront déclarés vainqueurs de cette 2e section, et les 8 perdants exclus du Tournoi. Les 8 gagnants tireront au sort comme ci-dessus pour former quatre couples qui joueront en même temps; les 4 gagnants des 3 parties (premières) seront déclarés vainqueurs de cette 3e section du Tournoi et auront droit aux quatre prix. Afin de déterminer l'ordre dans lequel les prix devront être distribués, les 4 joueurs tireront au sort et joueront jusqu'à concurrence du vainqueur à 5 parties; les 2 vainqueurs de la 4e section joueront un match pour les 2 premiers prix : le vainqueur du premier 5 aura droit au premier prix, le vaincu au second.

Les 2 vaincus de la 4e section joueront un match pour les troisième et quatrième prix : le vainqueur des 3 premières aura le troisième prix et son adversaire le quatrième. Si, au moment où les concurrents se présenteront, leur nombre ne permet pas de les grouper comme il vient d'être expliqué, la Commission spéciale s'entendra avec eux pour l'organisation du Tournoi.

Prix du Grand Tournoi.

Les fonds qui resteront libres, après la déduction de tous les frais, y compris ceux du livre du Congrès, les prix du petit Tournoi et ceux du Concours des problèmes, seront divisés en prix que deux vainqueurs du grand Tournoi se partageront de la manière suivante :

Le vainqueur du 1er prix en prendra 3 cinquièmes.
Le vainqueur du 2e prix en prendra 1 cinquième.
Le vainqueur du 3e prix en prendra 2 quinzièmes.
Le vainqueur du 4e prix en prendra 1 quinzième.

Petit Tournoi.

C'est pour la satisfaction du plus grand nombre des joueurs d'échecs, répandus dans le pays, et qui ne sont pas de première force, que le Petit Tournoi a été organisé.

Ce Tournoi comprendra tous les amateurs qui recevront avantage d'au moins pion et trait de ceux du Grand Tournoi; il y aura, comme au Grand Tournoi, un droit d'entrée, mais seulement de 5 dollars; quant aux conditions du jeu, elles seront les mêmes; la Commission offre :

Au gagnant du 1er prix.	75 dollars.
A celui du 2e prix.	50 dollars.
A celui du 3e prix.	25 dollars.
A celui du 4e prix.	un échiquier incrusté.

Matches particuliers et par consultation.

Si le temps et les circonstances le permettent, le Comité organisera, après la clôture des deux Tournois, une série de Matches ou parties par consultation entre les principaux joueurs, auxquels des prix convenables seront offerts.

Tournoi de Problèmes.

Le goût des problèmes a beaucoup augmenté depuis plusieurs années; et, comme il existe bon nombre d'éminents compositeurs, le comité a cru devoir offrir des prix pour les meilleures compositions de stratégie échiquéenne. Il donnera pour la meilleure série de 3 problèmes la somme de 30 dollars et 5 exemplaires du livre du Congrès, et pour la 2e série une somme de 15 dollars et 3 exemplaires du livre du Congrès. Aucun des problèmes ne doit être inverse ni à condition.

Les problèmes devront être sur des diagrammes et accompagnés d'une enveloppe cachetée avec épigraphe, et contenant le nom du compositeur; ils devront être adressés avant le 1er novembre 1857. On a choisi cette date éloignée afin que les amateurs Français, Anglais et Allemands puissent lutter avec leurs frères d'Amérique. La décision du Comité sera annoncée dans les journaux des Échecs et les problèmes couronnés publiés dans le livre du Congrès.

Livre du Congrès.

La Commission spéciale publiera un livre sur le Congrès, qui comprendra : 1° l'histoire des Échecs en Amérique; 2° les faits relatifs au Congrès depuis son origine jusqu'à la fin; 3° les différents documents qui auront été transmis au Congrès et qui paraîtront intéressants; 4° toutes les parties jouées, ou tout au moins les plus remarquables, annotées avec soin; 5° tous les problèmes ayant reçu des prix, et 6° la liste des souscripteurs pour les fonds généraux.

Fonds généraux.

Tous les souscripteurs de 5 dollars et au-dessus auront droit à un livre

du Congrès. L'entreprise, qui ne peut que profiter à la cause des Échecs en Amérique, est recommandée à la sympathie de tous les amateurs. Le Comité espère donc que les personnes qui s'intéressent aux Échecs dans les États-Unis seront en grand nombre et s'empresseront de souscrire.

Pour conduire à bonne fin une telle entreprise, il faut une somme importante, et la Commission désire savoir, autant que possible, le chiffre de celle dont elle pourra disposer.

Adresser les souscriptions à M. James Thompson, Esquire, Trésorier du Comité d'Exécution, 359, Broadway, New-York.

Les communications relatives seulement aux Échecs devront être adressées à M. Daniel W. Fiske, Secrétaire du Comité d'Exécution, au club des Échecs, 13, East Twelfth Street, New-York.

CHARLES D. MEAD,
Président du Comité.

DANIEL W. FISKE,
Secrétaire du Comité.

Au club des Échecs de New-York, le 20 juillet 1857.

Règlement.

1° Les réunions et le Tournoi auront lieu au club de New-York.

2° Les souscripteurs pourront seuls être admis dans les salles et participer aux débats et aux jeux.

3° Les noms des concurrents dans les 2 Tournois devront être envoyés à la Commission avant le 1er octobre.

4° Les combattants du Grand Tournoi se réuniront le 5 octobre, à 3 heures, dans les salons du club, où ils tireront au sort; le Tournoi commencera le lendemain.

5° Les combattants du Petit Tournoi se réuniront au club à 3 heures, pour tirer au sort, et ils joueront le lendemain.

6° C'est la règle de Staunton qui sera observée; toute discussion sera décidée par la Commission spéciale; les parties nulles ne compteront pas.

7° On pourra jouer de 9 heures du matin à minuit.

8° Tout joueur en retard d'une demi-heure versera une amende de 3 dollars aux fonds généraux; après 3 absences, il sera rayé de la liste des combattants.

9° Toutefois un certificat de médecin servira d'excuse, mais pour une fois seulement.

10° Une partie au moins devra être jouée ; après 4 heures de lutte, les combattants pourront réclamer une heure de repos.

Toutes les parties cesseront à minuit, à l'exception de celles qui se composeront d'un nombre impair de coups, et dans lesquelles le coup de réponse pourra être fait pour rétablir l'égalité du nombre.

11° Dans le cas où un joueur emploierait trop de temps à méditer sur chaque coup, la Commission pourrait l'obliger à jouer un coup par demi-heure.

12° La Commission garantit à chaque souscripteur de 3 dollars et au-dessus un exemplaire du livre du Congrès comprenant les parties, les problèmes, etc.... Elle les considère en conséquence comme étant sa propriété, et personne ne pourra les publier sans son autorisation.

13° Tous les amateurs, par le seul fait qu'ils entrent dans le Tournoi, sont considérés comme liés par le règlement du Comité de Direction.

IV. *Grand Tournoi.*

Le 6 octobre, le Congrès fut convoqué par le colonel Mead, qui proposa comme officiers permanents les personnes dont les noms suivent :

Président : L'honorable A. B. Meek, d'Alabama.

Vice-Présidents : MM. George Hammond, de Massachusetts ; Albert R. Gallatin, de New-York ; le professeur Henry Vethake, de Pensylvanie ; Hiram Kennicott, d'Illinois.

Secrétaire : M. Daniel Willard Fiske, de New-York.

Secrétaires Adjoints : MM. Thomas Frère, de Brooklyn ; Frédéric Edge, de New-York ; Robert J. Dodge, de New-York ; William C. Miller, de la cité de Jersey.

Employés : MM. Denis Julien, de New-York ; S. Heilbuth, de New-York.

Cette liste fut adoptée à l'unanimité, ainsi que les listes des personnes nommées pour composer les Comités dont il a été question antérieurement.

Les joueurs du Grand Tournoi tirèrent au sort les noms des antagonistes, et, le même jour, les parties commencèrent.

Ils étaient au nombre de seize.

Les deux tableaux suivants, analogues à ceux que nous avons exposés pour le Tournoi de Londres, montrent de quelle manière le sort les a appareillés deux à deux, et présentent leur classement d'après les résultats des parties qui ont été jouées.

NOMS de MM. les joueurs.	PARTIES gagnées	PARTIES nulles
Première série.		
Morphy	3	»
et Thompson	»	
Kennicott	2	1
et Raphael	3	
Montgomery	3	»
et Allison	1	
Meek	3	»
et Fuller	2	
Fiske	2	»
et Marache	3	
Lichtenhein	3	»
et Stanley	2	
Paulsen	3	»
et Calthrop	»	
Perrin	3	2
et Knott	2	

NOMS de MM. les joueurs.	PARTIES gagnées	PARTIES nulles
Seconde série.		
Morphy	3	»
et Meek	»	
Paulsen	2	»
et Montgomery	»	
Raphael	3	2
et Marache	2	
Lichtenhein	3	»
et Perrin	»	
Troisième série.		
Morphy	3	1
et Lichtenhein	»	
Paulsen	2	1
et Raphael	»	
Quatrième série.		
Lichtenhein	3	»
et Raphael	»	
Morphy	5	2
et Paulsen	1	

NOMS de MM. les joueurs dans le Grand Tournoi du Congrès international des Échecs de 1857.	Morphy.	Paulsen.	Lichtenhein.	Raphael.	Marache.	Montgomery.	Perrin.	Meek.	Knott.	Kennicott.	Stanley.	Fiske.	Fuller.	Allison.	Thompson.	Calthrop.	TOTAL DES PARTIES gagnées.	perdues.	nulles.	jouées.
Morphy (1er prix).		IIIII-00	III 0					III							III		14	3	1	18
Paulsen (2e).....	...100			II 0		II										III	8	3	5	16
Lichtenhein (3e).	---0			III			III				III--						9	1	5	15
Dr Raphael (4e)..		--0	---		III--00					III--0							6	4	9	19
Marache.....				II---00								II--					5	2	5	12
Montgomery....		--												III-			3	»	3	6
Perrin.....			---						III--00								3	2	5	10
Meek.....	---																3	»	5	8
Knott.....							II---00						III--				2	2	3	7
Kennicott.....				II---0													2	1	3	6
Stanley.....			II---														2	»	3	5
Fiske.....					II---												2	»	3	5
Fuller.....								II---									2	»	3	5
Allison.....						I---											1	»	3	4
Thompson.....	---																»	»	3	3
Calthrop.....		---															»	»	3	3

Les parties furent terminées le jeudi matin, 10 novembre.

V. *Parties sans voir l'échiquier.*

Pendant la période écoulée depuis l'ouverture des Tournois, M. Louis Paulsen avait joué, une première fois, quatre et une seconde fois cinq parties simultanées sans voir. Dans le premier engagement, il gagna deux parties et en perdit deux; il est vrai que l'une des parties perdues le fut contre M. Paul Morphy, qui joua également sans voir, et qui au vingt-huitième coup annonça l'échec et mat en cinq coups. Dans la dernière mêlée, il ne perdit qu'une seule partie, et gagna les quatre autres.

Sa sœur, femme d'un médecin de New-York, et dont la manière de jouer se rapproche de la sienne, confirma la réputation dont elle jouissait d'être le plus fort amateur de son sexe en Amérique, en gagnant une belle partie à M. Meek.

VI. *Petit Tournoi.*

Seize concurrents s'inscrivirent également pour disputer les quatre prix du Petit Tournoi. En voici la liste, d'après l'ordre que leur assigna le résultat des parties :

MM. William Horner, de Brooklyn (L. J.), 1er prix;
Moses Solomons, de la cité de New-York, 2e prix;
William Seebak, — 3e prix;
Martin Mantin, — 4e prix;
Denis Julien, —
C. E. Anderson, —
J. S. Dunin, —
W. C. Miller, —
le docteur J. W. Stone, de Boston;
Robert J. Dodge, de New-York;
A. Mohle, de Hoboken;
B. Carples, de New-York;

MM. E. Feldner, de Hoboken;
Thomas Frère, de New-York;
J. Tobias, —
A. F. Higgins, —

VII. *Concours de Problèmes.*

Le rapport du Comité, publié en novembre, nous fait connaître que cinquante-deux problèmes ont concouru pour les récompenses. Le premier prix a été accordé à M. Rudolphe Wilmers, de Vienne (Autriche); le second, à M. Conrad Bayer, d'Olmütz (Autriche); et une mention honorable, à M. Samuel Loyd, de Philadelphie (États-Unis).

VIII. *Budget.*

COMPTE DE M. JAMES THOMPSON, TRÉSORIER.

Recettes.

Montant des souscriptions			5887f 50
Cartes d'admission			430 00
Prix d'entrées au Grand Tournoi (dix dollars par joueur)			800 00
— Petit Tournoi (cinq dollars par joueur)			400 00
Total des recettes			7517 50

Dépenses.

1er prix du Gr. Tournoi, remp. par M. Morphy	1500f 00	2500f 00c	
2e prix — — M. Paulsen	500 00		
3e prix — — M. Lichtenhein	333 35		
4e prix — — M. Raphael	166 65		
1er prix du Pet. Tournoi, remp. par M. Horner	375 00	812 50	
2e prix — — M. Solomons	250 00		
3e prix — — M. Seebach	125 00		
4e prix — — M. Mantin	62 50		
1er prix du Conc. de prob., remp. par M. Willmers	150 00	225 00	
2e prix — — M. C. Bayer	75 00		
Loyer de la salle	1923 30	2980 00	
Impressions	539 35		
Avertissements	189 40		
Articles de papeterie	90 00		
Frais de poste et autres	237 95		
Indemnité accordée pour le livre du Congrès		1000 00	
Total des dépenses, égal à celui des recettes		7517 50	

IX. *Conclusion.*

Le Congrès de New-York exerça une heureuse influence sur la prospérité des échecs. Il mit en lumière le talent hors ligne de M. Paul Morphy, et détermina le jeune vainqueur à venir en Europe offrir le combat à toutes les célébrités échiquéennes, et affirmer à jamais sa supériorité. On sait que les magnifiques parties qui furent engagées en 1863 placèrent sa renommée à côté, sinon au-dessus, de celle de Labourdonnais.

Article III. *Troisième Congrès international, tenu à Londres en* 1862.

I. *Préliminaires.*

Aussitôt après la fixation de l'époque où devait s'ouvrir l'Exposition universelle, les joueurs d'échecs de la Grande-Bretagne prirent la résolution d'organiser pendant sa durée un nouveau Congrès. Dans un meeting général de l'Association britannique, tenu à Bristol, au mois de septembre 1861, on décida que MM. Mongredien, Hampton, Löwenthal et Medley formeraient un Comité chargé de prendre les arrangements nécessaires.

II. *Commission du Congrès.*

On procéda ensuite à l'organisation de la Commission; elle fut composée d'un président, de trois vice-présidents, de trois Comités : Dirigeant. Local et Coopérateur, et prit le nom d'Association britannique du Grand Congrès international des Échecs de 1862.

Président : Lord Lyttelton.

Vice-Présidents : Lord Cremorne; Sir John Blunden, Bart.; Captain H. A. Kennedy.

Comité dirigeant.

A. Mongredien, Esq.
Col. Lord Arthur Hay.
Lord Cremorne.
T. W. Barnes, Esq.
S. S. Boden, Esq.
T. I. Hampton, Esq.
Capt. H. A. Kennedy.
H. T. Young, Esq.
J. Löwenthal, Esq.
G. W. Medley, Esq.
H. Waite, Esq.

Comité local.

Comte Granville.
Duc de Manchester.
Comte Dudley.
Col. Lord Arthur Hay.
Lord Ravensworth.
L'honorable Henry Coke.
Sir Arthur H. Elton, Bart.
Le très-révérend Dr. English.
Thomas Avery, Esq.
Thomas Wilson Barnes, Esq.
Henry Glassford Bell, Esq.
S. S. Boden, Esq.
H. G. Cattley, Esq.
John Cochrane, Esq.
W. J. Evelyn, Esq.
Albany Foublanque, Esq.
J. Milnes Gaskell, Esq. M. P.
Le révérend Thomas Gordon.
Capitaine John Hamilton.
Hans Hasche, Esq.
Alfred Jones, Esq.
J. S. Kipping, Esq.
William Lewis, Esq.
Le révérend G. A. McDonnell.
George Maude, Esq.
Samuel Newham, Esq.
Le révérend John Owen.
H. T. Prinsep, Esq.
Wellington Pulling, Esq.
John Rhodes, Esq.
Le révérend George Salmon.
George Samuel, Esq.
F. L. Slous, Esq.
G. S. Spreckley, Esq.
Howard Staunton, Esq.
N. W. J. Strode, Esq.
C. R. M. Talbot, Esq. M.P.
Henry Waite, Esq.
George Walker, Esq.
Le révérend W. Wayte.
T. H. Worall, Esq.
Marmaduke Wyvill, Esq. M.P.
H. T. Young, Esq.

Comité coopérateur.

Silas Angas, Esq., Newcastle-on-Tyne.
Thomas Barber, Esq., Holmfirth.
H. E. Bird, Esq., London.
Francis Burden, Esq., London.
Le révérend C.F. Blackstone, Winchfield.
H. W. Cocking, Esq., St. James's Chess Club.
H. D'Almaine, Esq., Abingdon.
James Duncan, Esq., Southampton.
Nelson Fedden, Esq., Cardiff.
Henry S. Foster, Esq., Cambridge.
G. B. Fraser, Esq., Dundee.
Dr. James Freeman, Edgbaston.
J. F. Gillam, Esq., Worcester.
Capitaine G. M. Gowan, Leamington.
F. E. Greenaway, Esq., Notting Hill.
J. W. Hannah, Esq., Brighton.
W. Harris, Esq., Wollaston.
J. Worell, Esq., London.
Charles Kenny, Esq., London.
George Macaskie, Esq., Berwick.
Le révérend G. McArthur, Aberdeen.
M. D. Nugent, Esq., Bath.
Charles Oades, Esq., Reading.
George Peake, Esq., Abergavenny.
A. S. Pigott, Esq., Bristol.
A. G. Puller, Esq., St. James's Chess Club.
F. G. Rainger, Esq., Norwich.
S. Ries, Esq., Grand Chess Divan.
J. Robey, Esq., Bayswater.
H. S. Selfe, Esq., Torrington Square.
T. Simpson, Esq., Hanley.
A. Sich, Esq., St. James's Chess Club.
Morton Sparke, Esq., Liverpool.
Robert Steel, Esq., Liverpool.
H. C. Stewart, Esq., St. James's Chess Club.
J. O. Howard Taylor, Esq., Norwich.
Edmond Thorold, Esq., Sheffield.
W. R. Wills, Esq., Birmingham.
Jas. Wilson, Esq., St. James's Chess Club.
Dr. W. J. Wilson, Clary Cross.
J. Watkinson, Esq., Huddersfield.
R. B. Wormald, Esq., London.
B. Wood, Esq., Manchester.
F. D. Zachary, Esq., Stourport.

Trésorier : T. I. Hampton, Esq.
Secrétaire honoraire : George W. Medley, Esq.
Correspondant étranger : J. Löwenthal, Esq.
Banquiers : La Banque de Londres et Westminster.

Le Comité Dirigeant (Managing) rédigea un programme provisoire où furent résumés les principaux points sur lesquels l'attention publique devait plus particulièrement être attirée, en se réservant de le remplacer par un programme définitif, lequel parut le 7 juin 1862; en voici la traduction littérale :

III. *Prospectus.*

PROGRAMME DÉFINITIF.

Une réunion générale des membres de l'Association anglaise des Échecs, sous la présidence de Lord Lyttelton, aura lieu à Saint-James's Minor Hall, le vendredi 13 juin à huit heures du soir. Après la lecture du rapport, on procédera aux opérations préliminaires des Tournois. Les joueurs engagés seront présents, afin d'assister au tirage au sort des adversaires et de prendre connaissance du règlement.

Les parties commenceront le 16 juin et se continueront chaque jour, les dimanches exceptés, jusqu'au 30 du même mois, dans les clubs Saint-George et Saint-James, et au Grand Divan, 102, Strand. On pourra se faire admettre aux clubs sur la présentation des membres qui en font partie. Le lundi, 30 juin, et jusqu'au samedi suivant, les parties se joueront à Saint-James's Hall, et le public sera admis moyennant un prix d'entrée fixé à 2 s. 6. d. par personne.

Le grand Tournoi se composera de seize joueurs à but, faisant chacun une partie décisive avec chacun des autres concurrents. Les prix sont établis de la manière suivante :

Premier prix	100 liv. st.
Deuxième	50 —
Troisième	30 —
Quatrième	15 —
Cinquième	10 —
Sixième	5 —
	210 liv. st.

Le Tournoi Handicap comprendra seize ou vingt-quatre joueurs accordant ou recevant des avantages déterminés par le Comité. S'il y a vingt-quatre concurrents engagés, les prix seront ainsi fixés :

Premier prix	60 liv. st.
Deuxième	30 —
Troisième	20 —
Quatrième	15 —
Cinquième	10 —
Sixième	5 —
	140 liv. st.

Concours de problèmes, comprenant des problèmes ordinaires, inverses et des études ou fins de parties. Le Comité a reçu 450 compositions, adressées par 90 auteurs anglais ou étrangers. Le travail d'examen étant considérable, il est à craindre que les prix ne puissent être décernés pendant la durée du meeting. Ils sont de 62 liv. st. 10 s.

Jeu sans voir. MM. Paulsen et Blackburne joueront chacun au moins dix parties simultanément. La séance aura lieu du 30 juillet au 5 juillet, ou l'un des jours suivants.

Match par le télégraphe avec Paris.

Des Matches entre clubs, matches particuliers ou par consultation, parties alternatives, seront organisés dans les clubs de Londres et de Saint-James.

Le Congrès se réunira pour discuter et adopter un nouveau code de règles.

Le Banquet aura lieu à la clôture du meeting.

Livre du Congrès et du Tournoi. Cet ouvrage contiendra une notice historique de l'association, les nouvelles règles adoptées au Congrès, la relation du meeting, les parties jouées, les problèmes, etc., avec des diagrammes et des notes. Il sera publié par MM. Löwenthal et Medley.

Les souscripteurs de 25 francs auront droit à un exemplaire du livre.

Règles à observer pendant les Tournois.

1° Les parties seront jouées selon les règles ordinaires observées en Angleterre.

2° Le temps maximum accordé à chaque joueur est de 2 heures par 20 coups ; — d'un commun accord les combattants pourront le limiter.

3° Des sabliers seront mis à la disposition de chaque combattant ; au moment où un joueur aura le trait il devra relever son sablier, et ainsi de suite pour chaque adversaire jusqu'à la fin de la partie.

4° Les parties seront divisées en sections de 20 coups à compter du premier coup joué par chaque concurrent. Quiconque n'aurait pas joué 20 coups en 2 heures, ou 40 coups en 4 heures, ou 60 coups en 6 heures, et ainsi de suite, sera considéré comme ayant perdu la partie. Le temps économisé dans le courant d'une partie pourra être utilisé dans une autre.

5° Toute partie devra être terminée dans une séance ; aucun délai ne sera toléré ; aucun antagoniste ne pourra quitter la salle sans l'assentiment de son adversaire, si ce n'est pour le temps raisonnablement nécessaire pour prendre des rafraîchissements. Un joueur qui pendant l'absence de son adversaire toucherait ses pièces pour analyser les coups sera considéré comme ayant perdu la partie.

6° Après le tirage au sort, les adversaires s'entendront sur les heures de leurs rencontres, qui seront inscrites sur un registre à ce destiné. Une heure de retard donnera lieu à une amende de 5 schellings; après cette heure écoulée, le sablier de l'absent sera dressé et le temps qui s'écoulera jusqu'à son arrivée sera retranché de celui qui est accordé pour chaque série de vingt coups. — Si au moment de son arrivée, il ne lui reste plus que 30 minutes sur ses deux heures, il lui sera accordé un temps double de celui qui lui reste pour jouer ses 40 premiers coups. Si, après que cinq heures se seront écoulées, il ne s'est pas présenté, la partie sera considérée comme perdue pour lui.

7° Si les deux adversaires ne se présentent pas, ils subiront une amende d'une livre sterling.

8° Dans le grand Tournoi, le trait sera alternatif autant que possible.

9° Chaque joueur, sous peine d'amende, sera tenu de jouer 4 parties par semaine.

10° La copie de chaque partie devra, sous peine d'une amende de 10 schellings, être remise, dans un délai convenable, au secrétaire, par le deuxième joueur.

11° Les parties, étant la propriété du Comité dirigeant, ne pourront être publiées qu'avec son assentiment.

12°. Toutes les amendes seront versées à la caisse de l'association.

13°. Toutes les discussions qui pourront s'élever seront réglées par le Comité dirigeant.

IV. *Grand Tournoi.*

Seize joueurs se firent inscrire pour concourir aux prix du Grand Tournoi : MM. le prince Ourousoff, Anderssen, Arnous de Rivière, Barnes, Blackburne, Deacon, Dubois, Green, Hannah, Löwenthal, Mac Donnell, Mongredien, Owen, Paulsen, Robey et Steinitz. Ce nombre fut réduit à quatorze, M. le prince Ourousoff et M. de Rivière s'étant excusés de ne pouvoir prendre part à la lutte.

Les parties commencèrent le 16 juin, et le samedi, 2 août, le Comité dirigeant décerna les prix aux six joueurs inscrits les premiers au tableau suivant :

NOMS de MM. les joueurs dans le Grand Tournoi du Congrès international des Échecs de 1862.	Andersen.	Paulsen.	Owen.	Mac Donnell.	Dubois.	Steinitz.	Barnes.	Hannah.	Löwenthal.	Blackburne.	Deacon.	Mongredien.	V. Green.	Robey.	NOMBRE DES PARTIES gagnées.	nulles.	perdues.	jouées.
Anderssen (1er prix).		1	-	1	1	1	1	1		1	1	01	1	1	11	1	1	13
Paulsen (2e).....	-		1	1	-	1	01	1		01		1	1	1	9	2	2	13
Owen (3e).....	1	-		-	0	01	1	1		-		001	001	1	7	6	3	16
Mac Donnell (4e)...	-	-	1		-	1		-		1	1	1	1	1	7	»	4	11
Dubois (5e).....	-	1	0	1		-	1	1		0		01	1		6	3	2	11
Steinitz (6e.....	-	-	0-	-	1		1	1		-		1	001	1	6	3	5	14
Barnes.....	-	0-	-		-	-		01	-	1	01	1	1	1	6	3	6	15
Hannah.....	-	-	-	1	-	-	0-			1		1	1		4	1	6	11
Löwenthal.....							1					1	1		3	»	»	3
Blackburne.....	-	0-	1	-	0	1	-	-			-	00	1	-	3	4	7	14
Deacon.....	-			-			0-			1		-	1	-	2	1	5	8
Mongredien.....	0-	-	00-	-	0-	-	-	-	-	00	1		-	-	2	6	10	18
V. Green.....	-	-	00-	-	-	00-	-	-	-	1	-	1		1	2	4	11	17
Robey.....	-	-	-	-		-	-	-		1	1	-	-		2	»	8	10

V. *Tournoi Handicap.*

Les parties du Tournoi Handicap commencèrent en même temps que celles du Grand Tournoi.

Vingt-quatre concurrents s'étaient présentés; ils furent répartis, selon le degré de leur force, en trois classes, dont les deux premières comprirent chacune deux divisions.

Première classe. — Première division.

M. Anderssen. — Rend le Trait à la seconde division; Pion et Trait à la première division de la deuxième classe; Pion et deux Traits à la seconde division de la deuxième classe, et le Cavalier à la troisième classe.

Seconde division.

MM. Blackburne, Falkbeer, Deacon, Medley. — Donnent le Trait à la deuxième classe, première division; Pion et Trait à la deuxième classe, deuxième division; Pion et deux Traits à la troisième classe; et reçoivent le Trait de la première classe, première division.

Deuxième classe. — Première division.

Lord Cremorne, MM. Green, Hannah, Mackenzie. — Donnent le Trait à la deuxième classe, deuxième division; Pion et Trait à la troisième classe; reçoivent Pion et Trait de la première classe, première division, et le Trait de la première classe, deuxième division.

Seconde division.

MM. Cole, Puller, Salter, Schrœder, Solomons, Wilson, Young. — Donnent le Trait à la troisième classe; reçoivent Pion et deux Traits de la première classe, première division; Pion et Trait de la première classe, deuxième division; et le Trait de la deuxième classe, première division.

Troisième classe.

Lord Lyttelton, MM. Chinnery, Green, Harris, Heatcote jeune, Lamb,

Pearson, Stockil. — Reçoivent le Cavalier de la première classe, première division; Pion et deux Traits de la première classe, deuxième division; Pion et Trait de la deuxième classe, première division; et le Trait de la deuxième classe, deuxième division.

Ils combattirent conformément aux règles ci-après établies.

Mode d'appareiller dans le Tournoi Handicap.

Les joueurs seront appareillés, en deux sections, deux à deux. Chaque joueur devra gagner deux parties, pour être vainqueur; les perdants seront mis hors de combat.

Les six joueurs restants lutteront pour les prix, et formeront la troisième section. Les vainqueurs de cette section feront entre eux deux poules pour se disputer le premier, le deuxième et le troisième prix; et le perdant combattra ensuite de la même manière pour l'obtention du quatrième, du cinquième et du sixième prix.

Voici quel a été le classement des joueurs:

MM. G. H. Mackensie, 1er prix;
F. Deacon, 2e prix;
A. Anderssen, 3e prix;
W. Hannah, 4e prix;
V. Green, 5e prix;
S. Solomons, 6e prix;
S. J. Green;
F. E. Lamb;
E. Harris;
G. W. R. Wilson;
A. J. Cole;
Falkbeer;
MM. J. Blackburne;
W. Chinnery;
G. W. Medley;
Lord Cremorne;
M. A. Schrœder;
Lord Lyttelton;
MM. C. Pearson;
H. T. Young;
A. G. Puller;
J. M. Heathcote, jeune;
Le révérend D. Salter;
M. W. Stockil.

VI. *Parties sans voir l'échiquier.*

Dans les premiers jours de juillet, MM. Paulsen et Blackburne donnèrent chacun une séance de dix parties jouées simultanément sans voir l'échiquier.

M. Paulsen gagna sir John Blunden, le révérend D. Salter, le chevalier de Saint-Bon, MM. J. Heathcote, J. Heathcote, jeune et G. Maude.

Il fit partie nulle avec M. A. G. Puller.

Il perdit contre le capitaine H. A. Kennedy, MM. Charles Pearson et H. T. Prinsep.

M. Blackburne gagna MM. W. J. Evelyn, A. S. Pigott, Walter Chinnery, A. G. Howard et A. G. Puller.

Il fit partie nulle avec lord Ravensworth, MM. H. T. Young, Rimington et Wilson.

Il perdit contre MM. H. B. Parminter et J. F. Gillam.

VII. *Match télégraphique.*

Le Match télégraphique entre Paris et Londres se préparait pendant ce temps. Les champions français étaient MM. Devinck, A. de Rivière, Laroche et Journoud; les champions anglais MM. Staunton, Löwenthal, Barnes et Boden.

Le plus vif intérêt avait accueilli l'annonce de cette lutte internationale, et les démarches faites pour obtenir la transmission des coups au moyen du télégraphe électrique avaient été si favorablement accueillies qu'on était convenu du jour où les parties devaient s'engager. Le samedi, 5 juillet, au moment où les champions se préparaient, la direction générale des télégraphes fit annoncer que les exigences de service ne permettaient pas d'accorder l'autorisation demandée. C'est ainsi que le Match fut empêché, au grand désappointement de tout le monde.

VIII. *Concours de Problèmes.*

Avant la publication du prospectus général, un programme

spécial avait fait connaître, en février 1857, les conditions du concours pour les problèmes, dans les termes suivants :

TOURNOI DE PROBLÈMES A L'OCCASION DU GRAND CONGRÈS INTERNATIONAL D'ÉCHECS DE LONDRES, 1862.

Comité d'adjudication.

MM. Waite, *président*; MM. H. T. Young;
J. Löwenthal; J. Kling.

M. Silas Angas, *arbitre*.

Les compétitions pour le Tournoi de problèmes seront classées dans l'ordre suivant :

Problèmes ordinaires.

	liv. st.	s.
Pour la série des six meilleurs problèmes, 1er prix	20	»
— 2e série — — 2e —	10	»
— 3e série — — 3e —	5	»
— 4e série — — 4e —	2	10

Chaque problème devra être exempt de conditions et ne pas exiger pour sa solution moins de *trois* ni plus de *cinq* coups.

Aucun compétiteur ne devra envoyer plus de six problèmes. Celui qui en enverra un nombre inférieur sera considéré comme voulant concourir seulement pour « le meilleur problème. »

Le meilleur problème ordinaire[1].

Pour le plus beau problème, un prix de 10 liv. st.

Ce problème devra être sans conditions et n'exiger pour sa solution ni moins de trois ni plus de cinq coups.

En adjugeant ce prix, le Comité prendra en considération tous les problèmes envoyés et pourra le donner séparément ou en sus de tout autre prix.

Problèmes « qui perd gagne ».

Pour la série des quatre meilleurs problèmes, un prix de 5 liv. st.

Chaque problème devra être sans conditions. Aucun compétiteur ne de-

1. Prix donné par M. H. Waite.

vra envoyer plus de quatre problèmes. Le nombre de coups ne sera pas limité, mais le Comité se réserve le droit de donner la préférence à ceux dont la solution exigera le moins de coups.

Études d'échecs ou fins de parties.

Pour les six meilleurs problèmes, un prix de 10 liv. st.

Aucun compétiteur ne pourra envoyer plus de six études. Le nombre de coups exigés pour obtenir une « remise » ou une « position gagnante » ne sera pas limité, mais la préférence sera toujours donnée aux positions qui paraîtront les plus capables de se présenter dans une partie ordinaire.

Conditions générales.

Le concours est ouvert à toutes les nations. Tous les problèmes devront être des compositions originales. Aucun concurrent ne devra envoyer plus d'une seule série de positions pour chaque catégorie de problèmes; mais la même personne pourra concourir pour une seule ou pour toutes les séries de problèmes indiquées.

Les problèmes composés par les sujets britanniques devront être envoyés avant, ou au plus tard, le 15 mai 1862.

Les problèmes composés par les étrangers devront être envoyés avant, ou au plus tard, le 31 mai 1862. Toutes les lettres doivent être adressées affranchies au British chess association, Purssell's, Cornhill, London.

Chaque compétiteur devra envoyer deux enveloppes cachetées, l'une contenant les problèmes, études, etc., imprimés ou écrits très-lisiblement sur un diagramme, accompagnés de leur solution et marqués d'une devise choisie par le compétiteur; l'autre sera marquée au dehors de la même devise et renfermera le nom et l'adresse du compétiteur.

Ces conditions seront strictement maintenues, et les compétiteurs qui ne s'y conformeraient pas, s'exposeraient à perdre leur chance de concours.

Le rapport sur l'examen des problèmes et des études d'échecs fut porté, le mardi 25 novembre, à la connaissance des membres du club de Londres, et aussitôt après publié. Le Comité avait reçu 87 envois, ainsi répartis :

60 lots de problèmes ordinaires,
19 lots de problèmes inverses,
8 études sur les échecs;

et comprenant en tout le nombre considérable de 464 positions.

Les quatre prix accordés pour les meilleurs lots de six problèmes ordinaires furent obtenus :

Le premier, par M. Conrad Bayer, d'Olmütz (Autriche);

Le deuxième, par M. J. G. Campbell, de Londres (Angleterre);

Le troisième, par M. J. Plachutta, de Venise (Italie);

Le quatrième, par le docteur A. Novotny, de Warasdin.

Le prix du meilleur problème fut donné à M. J. G. Campbell; celui des problèmes inverses, à M. le comte Arnold Pongracz, de Presbourg; et celui des études d'échecs, à M. B. Horwitz, de Manchester.

Par malheur, le problème qui valut à M. Campbell les deux prix qu'il remporta fut reconnu faux, et donna lieu à de nombreuses et légitimes réclamations. Le Comité dut alors décider que le prix pour le meilleur problème serait accordé à M. Conrad Bayer.

Pour les problèmes ordinaires, M. Plachutta obtint le second prix, au lieu du troisième; le docteur Novotny, le troisième, au lieu du quatrième; et ce dernier échut en partage au révérend G. Mac Arthur, d'Aberdeen (Angleterre).

IX. *Parties par consultation.*

Trois parties furent jouées par consultation, pendant la durée du Congrès, entre des Anglais et des étrangers; ces derniers remportèrent l'avantage dans les trois luttes.

1re partie.	MM. le capitaine H. A. Kennedy et Löwenthal	—
	Anderssen et Paulsen	|
2e partie.	Boden, Löwenthal et le cap. Kennedy	—
	Anderssen, Paulsen et Dubois	|
3e partie.	le chevalier de Saint-Bon, Kling et Steinitz	|
	Deacon et Walker.	—

X. *Budget du Congrès.*

Recettes.			
Souscriptions			15855f 30
Droits d'entrées			540 60
Entrées des concurrents du Grand Tournoi			1750 00
Entrées des concurrents du Tournoi Handicap			1800 00
Remis par le Comité des problèmes			500 00
Total des recettes			20445 90
Dépenses.			
1er prix du Gr. Tournoi, remp. par M. Anderssen	2500f 00	5250f 00	
2e prix — — M. Paulsen	1250 00		
3e prix — — M. Owen	750 00		
4e prix — — M. Mac' Donnell	375 00		
5e prix — — M. Dubois	250 00		
6e prix — — M. Steinitz	125 00		
1er prix du Tourn. Handicap, r. par M. Mackensie	1500 00	3500 00	
2e prix — — M. Deacon	750 00		
3e prix — — M. Anderssen	500 00		
4e prix — — M. Hannah	375 00		
5e prix — — M. Green	250 00		
6e prix — — M. Solomons	125 00		
1er prix pour les problèmes ordinaires, remporté par M. Conrad Bayer	500f 00	2312 50	
2e prix — M. Plachutta	250 00		
3e prix — M. Novotny	125 00		
4e prix — M. Mac Arthur	62 50		
Prix accordé au meilleur problème, remporté par M. Conrad Bayer	250 00		
Prix pour les problèmes inverses, remporté par le Cte A. Pongracz	125 00		
A M. Kling, pour l'examen qu'il a fait des probl.	500 00		
Prix remis par erreur pour un probl. reconnu faux	500 00		
Prix accordé à la meilleure étude sur les Échecs, remporté par M. Horwitz		250 00	
Prix pour les trois parties par consultation	350 00	1487 50	
Match de M. Blackburne	262 50		
Parties sans voir l'échiquier de M. Paulsen	375 00		
— M. Blackburne	500 00		
Loyer de la salle de Saint-James		1500 00	
Loyer des tables de jeu et gratifications		173 90	
Dépenses du dîner du Congrès		157 50	
Télégraphe		338 50	
Notes de l'imprimeur et du papetier		882 50	
Frais de poste, transports, messageries et autres menues dépenses		1147 60	
Avertissements		695 90	
Traitement du secrétaire	1250f 00	2566 25	
Donné pour le livre du Congrès	750 00		
Donné également pour les dépenses à faire pour le livre du Congrès	566 25		
Total des dépenses, égal à celui des recettes		20445 90	

XI. *Code des Échecs.*

Une Commission composée de : Lord Lyttelton, président ; lord Cremorne, MM. Barnes, Fonblanque, Hampton, Levis, Löwenthal, Medley, Mongredien, Slous, Staunton et Wyvill, édifia un nouveau code des règles du jeu d'Échecs, qui, entre autres modifications à l'ancienne règle, donna aux joueurs le droit d'annuler toute partie commencée avec les pièces ou l'échiquier mal placés, étendit les cas où le mat peut être exigé en cinquante coups, et accorda à tout pion parvenu à la huitième case le droit de rester pion.

Ces nouvelles règles, conformément aux dispositions du programme publié le 7 juin 1852, d'après lequel le Congrès devait se réunir « afin d'adopter définitivement un ensemble de règles d'Échecs devant faire loi à l'avenir pour l'Association britannique, » sont en effet devenues le code échiquéen de l'Angleterre. Mais elles n'ont pas été acceptées par les autres nations, dont les joueurs ont généralement blâmé les innovations que nous venons de citer.

Espérons qu'un sort plus heureux favorisera la règle nouvelle, dont M. de Rivière propose l'adoption à toute la république des Échecs (*voir* ci-après, page 470).

CHAPITRE III.

QUATRIÈME CONGRÈS INTERNATIONAL DES ÉCHECS, TENU A PARIS EN 1867.

I. *Premières opérations du Congrès.*

Le Congrès de Paris devait profiter des expériences faites pendant les trois Congrès dont nous venons de faire connaître les phases principales. C'est du moins à atteindre ce résultat que s'appliqua sans cesse la Commission.

Aussitôt après qu'elle se fut constituée, une correspondance des plus actives s'établit entre la plupart des principaux joueurs européens et américains, et le Comité d'exécution. Parmi celles qui eurent lieu dans le courant des mois d'avril et de mai, il faut citer notamment les lettres qu'échangèrent M. le secrétaire de la Commission et M. Anderssen.

L'éminent professeur de Breslau, en faisant part de son vif désir de concourir, exprima les craintes qu'il concevait de ne pouvoir obtenir un congé pour le moment où les luttes s'engageraient. Le comte de Casabianca intervint en sa faveur auprès de S. E. le comte de Goltz, ambassadeur de Prusse à Paris, qui accueillit cette demande avec une extrême bienveillance, ainsi que le témoigne la lettre suivante :

Ambassade de Prusse en France.

Paris, ce 19 mai 1867.

Monsieur le Comte,

Conformément au désir que vous avez bien voulu m'exprimer, au nom de la Commission du Congrès International des Échecs, de voir participer

M. le professeur Anderssen au concours qui aura lieu prochainement à Paris, je me suis empressé de faire les démarches nécessaires pour obtenir le congé dont M. Anderssen a besoin à cet effet.

J'ai l'honneur de vous informer, Monsieur le Comte, que M. le Ministre des Cultes et de l'Instruction Publique du Roi, mon auguste Maître, vient d'autoriser les autorités respectives à accorder à M. Anderssen le congé dont il s'agit, si les règlements de service du Collége auquel ce savant est attaché ne s'y opposent, et des dépenses extraordinaires n'en résultent pour ladite institution.

Agréez, Monsieur le Comte, l'assurance de ma haute considération.

L'Ambassadeur de Prusse,
Signé : Goltz.

Cependant M. Anderssen ne vint pas à Paris : de nouveaux obstacles, provenant d'autres causes, s'opposèrent à son départ de Breslau.

Dans deux réunions successives, la première, chez S. A. R. Mgr le prince Murat; la seconde, chez M. le comte de Casabianca, la Commission fixa définitivement au mercredi, 15 mai 1867, l'ouverture du Congrès au Cercle international, et au mardi, 4 juin, le commencement du Grand Tournoi du prix de l'Empereur. En même temps elle décida que, en l'absence d'un code des échecs auquel les joueurs de tous les pays eussent adhéré, et en attendant sur ce point délicat l'accord universel, les règles destinées à faire loi pendant la durée du Congrès seraient celles du célèbre Labourdonnais, en usage en France depuis longtemps déjà, et publiées en 1838 dans son *Traité sur les Échecs.*

A partir du jour où les salons du Cercle international furent ouverts aux souscripteurs, de nombreuses parties commencèrent à s'engager, préludes des grandes luttes du Tournoi. On a remarqué notamment, comme étant dignes pour la plupart de voir le jour, celles qui furent jouées par M. le

prince de Villafranca et Valguarnera, et par MM. Lequesne, Guibert, Hoffer, Mortimer, Chapelle, Dermenon, Delannoy, Boiron, Wiart, etc. M. Preti a exploité cette mine précieuse en donnant à quelques-unes de ces parties un accueil empressé dans la revue mensuelle qu'il dirige avec le talent remarquable auquel chacun rend justice.

II. *Grand Tournoi du prix de l'Empereur.*

Le jour fixé pour l'ouverture du Grand Tournoi arriva enfin. Quatorze joueurs se firent inscrire :

MM. le baron d'André, né à Paris.
Jules Arnous de Rivière, né à Nantes.
Jérôme Czarnowski, né à Varsovie (Pologne).
François Devinck, né à Paris.
Séverin From, né à Copenhague (Danemark).
Celso Golmayo, né à Logroño (Espagne).
Ignatz Kolisch, né à Presbourg (Hongrie).
Samuel Loyd, né à Philadelphie (États-Unis).
Gustave Neumann, né à Gleiwitz (Prusse).
Zamoïl Rosenthal, né à Suwalki (Pologne).
Eugène Rousseau, né à Saint-Denis.
Wilhelm Steinitz, né à Prague (Autriche).
Cécil de Vère, né à Sterling (Angleterre).
Szymon Winawer, né à Varsovie (Pologne).

La Commission fit choix parmi eux de MM. A. de Rivière, C. Golmayo[1], S. Loyd, G. Neumann et C. de Vère, appartenant, comme on le voit, à différentes nationalités, et les chargea, conformément aux prescriptions de l'article 11 du pro-

1. M. Golmayo ayant été obligé de quitter Paris le 9 juillet, la Commission le remplaça par M. Winawer, Polonais.

gramme, de « régler l'ordre du jeu, juger les contestations entre les joueurs, et mettre hors de concours, au besoin, quiconque nuirait à la marche du Tournoi et de la Poule Handicap. »

Nos lecteurs pourront suivre aisément sur les deux tableaux ci-après tous les détails de ces luttes mémorables. Le signe | indique le gain, le signe — la perte, et le signe 0 la nullité de la partie.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
	Mardi, 4 juin 1867.				
1	Loyd. . . . . . Arnous de Rivière.	— |	1h50′ 1.10	50	Giuoco piano.
2	De Vère . . . . . Rosenthal.	— |	1.00 1.50	23	Partie du PFD.
	Mercredi, 5 juin.				
3	A. de Rivière. . . Loyd.	— |	1h00′ 1.15	41	Partie Lopez.
4	Steinitz. . . . . . Czarnowski. . . .	— |	1.30 0.45	23	Partie française.
5	Rousseau. . . . . Neumann	— |	1.45 0.45	33	Gambit Evans.
6	Winawer. . . . . From.	— |	1.00	40	Gambit du roi refusé.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
7	Rosenthal . . . . de Vère	— |	1h00′	32	Partie française.
8	Golmayo . . . . . Baron d'André . .	— |	1.15	25	Gambit écossais.
9	Czarnowski . . . . Steinitz.	— |	1.45 2.45	67	Partie hollandaise.
	Jeudi, 6 juin.				
10	From . . . . . . Winawer	— |	1h00′	41	Gambit du centre.
11	Neumann. . . . . Rousseau	— |	0.45 1.15	51	Gambit Evans.
12	de Vère . . . . . Loyd.	— |	1.30	43	Partie Lopez.
13	Steinitz. . . . . . A. de Rivière. . .	— |	1.30	43	Partie sicilienne.
	Vendredi, 7 juin.				
14	Séverin From. . . Rosenthal	— |	1h00′ 1.30	48	Gambit du centre.
15	Loyd. . . . . . de Vère	— |	1.00	42	Giuoco piano.
16	Baron d'André . . Golmayo	— |	0.45 1.00	54	Partie du PFR.
17	Neumann. . . . . Winawer	— |	0.45 1.45	62	Partie Lopez.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
18	A. de Rivière. . . Steinitz.	— |	1h30′	27	Partie Lopez.
19	Rousseau. . . . . Kolisch	— |	1.30	38	Giuoco piano.
	Samedi, 8 juin.				
20	Kolisch . . . . . Rousseau	| —	1h30′	44	Gambit Evans.
21	Steinitz. . . . . . Golmayo	| —	1.45	59	Partie sicilienne.
22	Rosenthal . . . . From.	| —	1.15	44	Gambit du fou.
23	Winawer. . . . . Neumann.	| —	1.45	48	Partie sicilienne.
24	Czarnowski. . . . Baron d'André . .	— |	rap.	15	Giuoco piano.
25	Baron d'André . . Czarnowski. . . .	— |	rap.	16	Début irrégulier.
26	A. de Rivière. . . Baron d'André . .	0	0h25′ 0.45	60	Partie Lopez.
27	Baron d'André . . A. de Rivière. . .	— |	0.45 0.25	41	Début irrégulier.
	Dimanche, 9 juin.				
28	Baron d'André . . Neumann.	— |	0h30′	21	Partie hollandaise.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
29	Neumann. . . . . Baron d'André . .	| —	0h15' 0.30	16	Gambit Evans.
30	Golmayo . . . . . From.	| —	0.45	24	Gambit écossais.
31	From . . . . . . Golmayo	— |	1.15	76	Gambit du centre.
32	Baron d'André . . Loyd.	— |	rap.	24	Partie du PFR.
33	Loyd. . . . . . Baron d'André . .	| —	rap.		Giuoco piano.
	Lundi, 10 juin.				
34	Rousseau. . . . . Baron d'André . .	| —	0h30'	19	Gambit Evans.
35	Baron d'André . . Rousseau.	| —	1.45	41	Partie du PFR.
36	A. de Rivière. . . De Vère.	| —	1.00 1.30	31	Défense Philidor.
37	From. . . . . . Czarnowski. . . .	| —	1.30	70	Gambit du centre.
38	Winawer. . . . . Kolisch.	— |	2.00	31	Partie sicilienne.
39	Loyd. . . . . . Rosenthal.	| —	1.30 1.45	33	Giuoco piano.
	Mardi, 11 juin.				
40	Czarnowski. . . . From.	| —	2h00'	71	Partie Lopez.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
41	Golmayo . . . . . . Steinitz.	— |	0h30′	21	Début irrégulier.
42	Kolisch . . . . . . Winawer.	— |	3.00 1.00	64	Défense Pétroff.
43	Rosenthal. . . . . . Loyd.	0	1.30	51	Partie Lopez.
44	De Vère. . . . . . A. de Rivière. . .	| —	1.00	26	Début irrégulier.
	Mercredi, 12 juin.				
45	Loyd. . . . . . Rousseau.	— |	0h43′ 1.30	26	Partie Lopez.
46	Winawer. . . . . . Rosenthal.	| —	1.00	33	Id.
47	De Vère . . . . . . Neumann.	0	2.30	63	Partie du PFD.
	Jeudi, 13 juin.				
48	Steinitz. . . . . . Kolisch.	— |	2h15′ 2.00	41	Gambit du CR.
49	Czarnowski. . . . . Golmayo	| —	0.30 0.45	34	Giuoco piano.
50	Neumann. . . . . . De Vère	| —	1.30 1.45	40	Gambit Evans refusé.
51	From. . . . . . A. de Rivière. . .	| —	1.30	54	Gambit du centre.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
52	Rousseau. . . . . Loyd.	— |	2h30′ 0.45	36	Gambit Evans.
	Vendredi, 14 juin.				
53	Loyd. . . . . . Neumann.	| —	1h15′ 1.10	46	Giuoco piano.
54	Kolisch. . . . . . Steinitz.	0	2.30	38	Gambit écossais.
55	Rousseau. . . . . De Vère	— |	1.30 1.00	24	Gambit Evans refusé.
56	A. de Rivière. . . From.	— |	1.30	58	Id.
	Samedi, 15 juin.				
57	Neumann. . . . . Loyd.	| —	0h30′	27	Gambit Evans.
58	Rosenthal. . . . . Winawer	0	rap.	46	Gambit écossais.
59	Golmayo . . . . . Czarnowski. . . .	| —	1h00′	44	Gambit Evans.
60	De Vère . . . . . Rousseau.	| —	0.45	25	Partie Lopez.
61	Neumann. . . . . From.	| —	0.20 0.45	52	Id.
62	From. . . . . . Neumann.	— |	0.30	18	Partie du centre.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
		Lundi, 17 juin.			
63	Kolisch. . . . . . A. de Rivière. . .	| —	0h40′ 0.25	29	Gambit écossais.
64	From. . . . . . Loyd	| —	rap.	25	Id.
65	De Vère . . . . . Golmayo	| —	1h30′ 1.00	33	Partie Lopez.
66	Rosenthal. . . . . Neumann.	0	2 00 1.30	28	Gambit écossais.
67	Rousseau. . . . . Steinitz.	— |	2.00 1.00	36	Déf. des deux cavaliers.
68	Loyd. . . . . . Winawer.	— |	1.00	44	Défense Pétroff.
		Mardi, 18 juin.			
69	Loyd. . . . . . From.	— |	1h15′	40	Partie Lopez.
70	Neumann. . . . . Rosenthal.	— |	0.45 1.15	33	Gambit Evans.
71	Winawer. . . . . Loyd.	| —	1.30	51	Partie Lopez.
72	Steinitz. . . . . . Rousseau.	| —	0.35 0 30	27	Partie Hamppe.
73	Golmayo . . . . . De Vère	— |	1.15 1.30	41	Fiànchetto.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
74	A. de Rivière. . . Kolisch.	— |	1h45′	44	Partie Lopez.
75	Golmayo . . . . . Neumann.	— |	rap. 1h00′	22	Gambit écossais.
		Mercredi, 19 juin.			
76	Czarnowski. . . . Loyd. . . . . , .	| —	0h25′ 0.30	24	Giuoco piano.
77	Neumann. . . . . Golmayo . . . . ,	| —	1.00 0.45	40	Gambit Evans.
78	Rosenthal. . . . . Steinitz.	| —	0.45	39	Partie sicilienne.
79	From. . . . . . Steinitz.	— |	1.30	35	Giuoco piano.
		Jeudi, 20 juin.			
80	Steinitz. . . . . . From	| —	1h00′	32	Gambit du roi refusé.
81	Rousseau. . . . . Rosenthal	— |	1.30 1.00	51	Partie du PFD.
82	Loyd. . . . . . Czarnowski. . . .	— |	1.00	39	Giuoco piano.
83	Winawer. . . . . de Vère	| —	0.40	21	Partie Lopez.
		Vendredi, 21 juin.			
84	Neumann. . . . . Kolisch.	— |	2h00′	40	Partie Lopez.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
85	Loyd. . . . . . Steinitz.	— |	0h45′	29	Partie sicilienne.
86	Rousseau. . . . . Golmayo	— |	0.45	35	Giuoco piano.
	Samedi, 22 juin.				
87	Kolisch . . . . . Neumann.	— |	1h30′	38	Partie sicilienne.
88	de Vère . . . . . Winawer	— |	1.30	36	Partie du PFD.
89	Golmayo . . . . . Rousseau.	| —	0.30 0.45	37	Gambit écossais.
90	Steinitz. . . . . . Loyd.	| —	0.45	17	Partie Hamppe.
	Dimanche, 23 juin.				
91	Kolisch. . . . . . Golmayo.	| —	3h30′ 3.00	86	Partie sicilienne.
	Mardi, 25 juin.				
92	Czarnowski. . . . Neumann.	0	2h15′ 2.00	69	Giuoco piano.
93	Golmayo . . . . . Kolisch	— |	rap.	22	Partie Lopez.
94	Winawer. . . . . Steinitz.	| —	excédé	65	Partie sicilienne.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
		Jeudi, 27 juin.			
95	Kolisch . . . . . Rosenthal	0	1h15′	29	Défense Pétroff.
96	Neumann . . . . Czarnowski. . . .	| —	rap.	36	Partie Ponziani.
97	Steinitz . . . . . Winawer.	| —	1h30′	28	Partie française.
98	Golmayo . . . . . Loyd.	— |	rap.	36	Gambit écossais.
		Vendredi, 28 juin.			
99	Rosenthal . . . . Kolisch	— |	1h30′	42	Gambit Evans.
100	De Vère . . . . . Czarnowski. . . .	| —	2.00 1.15	51	Id.
101	Steinitz. . . . . . Baron d'André . .	| —	0.45	29	Gambit du roi refusé.
102	Baron d'André . . Steinitz	— |	rap.	31	Partie Lopez.
103	Loyd. . . . . . Golmayo	| —	1h30′ 1.45	49	Partie sicilienne.
		Samedi, 29 juin.			
104	Golmayo . . . . . Winawer.	— |	rap.	42	Gambit Evans.
105	Czarnowski. . . . De Vère	— |	0h30′	18	Fianchetto.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
106	Baron d'André . . Kolisch	— |	1h00′	40	Début irrégulier.
107	Kolisch . . . . . Baron d'André . .	| —	0.25	25	Gambit Evans refusé.
	Lundi, 1er juillet.				
108	Czarnowski. . . . Rousseau.	| —	1h00′ 1.30	47	Giuoco piano.
109	Rousseau. . . . . Czarnowski. . . .	— |	1.00 1.30	25	Partie Lopez.
110	A. de Rivière . . Rosenthal	| —	1.00	40	Gambit Evans.
111	Kolisch . . . . . Loyd	| —	1.15 0.45	32	Id.
112	Steiniz. . . . . . Neumann.	— |	11.00	50	Gambit du CR.
	Mardi, 2 juillet.				
113	Rosenthal . . . . A. de Rivière. . .	— |	1h00′	32	Gambit du fou.
114	Kolisch . . . . . De Vère	| —	1.45 0 50	52	Partie sicilienne.
	Mercredi, 3 juillet.				
115	Rousseau. . . . . A. de Rivière . .	— |	1h00′	38	Giuoco piano.

N°s des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
116	Loyd. . . . . . Kolisch	— |	rap.	19	Giuoco piano.
117	Winawer. . . . . Czarnowski. . . .	| —	1h00′	34	Gambit Evans.
	Jeudi, 4 juillet.				
118	Czarnowski. . . . Winawer.	— |	0h45′	27	Giuoco piano.
119	A. de Rivière. . . Rousseau.	| —	0.30 0.45	24	Gambit du roi refusé.
120	De Vère . . . . . Kolisch	— |	1.15	30	Partie Lopez.
121	Neumann. . . . . Steinitz	0	8.00	71	Gambit Evans.
	Vendredi, 5 juillet.				
122	Rousseau. . . . . Winawer.	— |	0h45′ 0.30	32	Partie du PFD.
123	De Vère . . . . . Baron d'André . .	| —	0.45	26	Partie des 2 Cavaliers.
124	Golmayo . . . . . A. de Rivière. . .	| —	1.30	69	Défense de Philidor.
	Samedi, 6 juillet.				
125	Baron d'André . . De Vère	— |	rap.	14	Partie du PFR.
126	Winawer. . . . . Rousseau	— |	0h30′ 1.30	52	Gambit du roi refusé.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	DURÉE de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
		Lundi, 8 juillet.			
127	A. de Rivière. . . Golmayo	| —	0h30′	34	Partie sicilienne.
128	Kolisch. . . . . . Czarnowski. . . .	| —	0.45	33	Partie française.
		Mardi, 9 juillet.			
129	Winawer. . . . . . Golmayo	| —	1h00′	46	Partie sicilienne.
130	De Vère . . . . . . Steinitz.	| —	2.30 3.00	76	Partie du PFD.
		Mercredi, 10 juillet.			
131	Czarnowski. . . . Kolisch.	— |	ex.let.	61	Début irrégulier.
132	Steinitz. . . . . . De Vère	| —	0h30′ 0.30	16	Id.
133	Winawer. . . . . Baron d'André . .	| —	vite.	13	Gambit Evans.
		Jeudi, 11 juillet.			
134	Baron d'André . . Winawer.	— |	1h15′	59	Partie du PFR.
135	A. de Rivière. . . Neumann.	— |	tr.-vite	28	Gambit Evans.
136	Neumann. . . . . A. de Rivière. . .	| —	rap.	22	Défense des 2 Cavaliers

NOMS de MM. les Joueurs dans le Grand Tournoi du prix de l'Empereur.	Mardi, 4 juin.	Mercredi, 5.	Jeudi, 6.	Vendredi, 7.	Samedi, 8.	Dimanche, 9.	Lundi, 10.	Mardi, 11.	Mercredi, 12.	Jeudi, 13.	Vendredi, 14.	Samedi, 15.	Lundi, 17.	Mardi, 18.	Mercredi, 19.	Jeudi, 20.	Vendredi, 21.	Samedi. 22.	Dimanche, 23.	Mardi, 25.	Jeudi, 27.	Vendredi, 28.	Samedi, 29.	Lundi, 1er juillet.	Mardi, 2.	Mercredi, 3.	Jeudi, 4.	Vendredi, 5.	Samedi, 6.	Landi, 8.	Mardi, 9.	Mercredi. 10.	Jeudi, 11.
Le baron d'André..		—		—	1-0-	----	-1															--	--					—	—			—	—
Arnous de Rivière..	1	1	—	—	01		1	—		—	—		—	—										1	1	1	1	—		1			--
Czarnowski.... ...		-0			-1		—	1		1		—			1	1				0	—	—	—	11		—	—			—		—	
From...-.....		—	-	—	—	--	1	—		1	1	--	1	1	—	—																	
Golmayo.....		1		1	—	11		—		—		1	—	--	—		1	1	—	—	—	—	—					1		—	—		
Kolisch.....				1	1		1	—		1	0		1	1			1	—	1	1	0	1	11	1	1	1	1			1		1	
Loyd.....	—	--	—	—		11	1	0	—	1	—	—	--	--	—	—	—	—			1	1		—		—							
Neumann		1	1	1	—	11			0	1	1	III	0	-1	1		—	1		0	1			1			0						11
Rosenthal.....	1	—		1	1		—	0	—			0	0	1	1	1					0	—		—	—								
Rousseau.....		—	—	—	—		1-		1	—	—	—	—	—	—	—	—	—						--		—	—	—	1				
Steinitz.....		10	1	1	1			1		—	0		1	1	1	1	1	1		—	1	11		—			0				1	1	
De Vère.....	—	1	1	1			—	1	0	—		1	1	1		—		—				1	1		—		—	1	1		—	—	
Winawer.....		1	1	—	1		—	1	1		1	0	1	1		1		1		1	—		1			1	1	1	—		1	1	1
Nombre des parties jouées chaque jour	2	7	4	6	8	6	6	5	3	5	4	6	6	7	4	4	3	4	1	3	4	5	4	5	2	3	4	3	2	2	2	3	3
Total des parties jouées.....	2	9	13	19	27	33	39	44	47	52	56	62	68	75	79	83	86	90	91	94	98	103	107	112	114	117	121	124	126	128	130	133	136

L'opinion publique, au début des parties, était partagée au sujet des forces de quelques-uns des concurrents; mais elle se prononçait plus particulièrement en faveur de MM. Neumann, Steinitz, Arnous de Rivière et Kolisch, qui paraissaient devoir obtenir les quatre prix, et semblaient tous avoir des chances égales pour le premier. M. Neumann arrivait en France précédé de la réputation d'un théoricien hors ligne. M. Steinitz était naguère sorti vainqueur d'un match contre M. Anderssen. M. de Rivière, dans la série de ses parties contre le même antagoniste, avait eu aussi l'avantage; on savait, en outre, que sur treize parties, dont deux en consultation, qu'il avait engagées contre M. Kolisch, il en avait gagné huit, et l'on prétendait que Paul Morphy le considérait comme le plus redoutable des adversaires qu'il eût encore rencontrés. Enfin, les partisans de M. Kolisch invoquaient en sa faveur ses belles et longues luttes contre les principaux joueurs de l'Europe, et notamment contre M. Paulsen.

Dans les derniers jours, il devint évident que le quatrième prix serait obtenu par M. Neumann; le troisième, par M. Steinitz, et que les deux premiers seraient disputés par M. Kolisch et par M. Winawer, dont la supériorité se révélait pour la première fois. Il n'avait encore figuré dans aucun Congrès, et sa réputation n'avait pas dépassé les limites de la Pologne. Malheureusement pour lui, à la surprise générale, il perdit la dernière partie qu'il joua contre M. Rousseau, ce qui rendit presque certaine la victoire de M. Kolisch. Elle devint définitive par le gain de ses deux parties contre M. de Vère.

Le nombre total des parties s'éleva à 136; il y en eut donc 46 d'abandonnées. Conformément à la règle adoptée par le

Comité du Tournoi, elles profitèrent à ceux contre qui elles devaient être jouées. Dans le tableau suivant, qui présente le classement des joueurs d'après les résultats du Tournoi, nous avons mis entre parenthèses les signes représentant les parties abandonnées, pour qu'on pût les distinguer des autres, et connaître ceux qui en ont bénéficié.

NOMS de MM. les Joueurs dans le Tournoi du prix de l'Empereur.	Kolisch.	Winawer.	Steinitz.	Neumann.	De Vère.	A. de Rivière.	Golmayo.	Czarnowski.	Rosenthal.	Loyd.	From.	Rousseau.	Bon d'André.	TOTAL DES PARTIES gagnées.	nulles.	perdues.	jouées.
Ignatz Kolisch, né à Presbourg (Hongrie)		1-	10	1-	11	11	11	11	01	11	(11)	11	11	18	2	2	22
Szymon Winawer, né à Varsovie (Pologne)...	-1		1-	-1	11	(11)	11	11	10	11	11	1-	11	17	1	4	22
Wilhem Steinitz, né à Prague (Autriche)....	-0	-1		-0	11	11	11	10	(11)	11	11	11	11	16	3	3	22
Gustave Neumann, né à Gleiwitz (Prusse)....	-1	1-	1-		01	11	11	01	0-	11	11	11	11	17	4	3	24
Cécil de Vère, né à Sterling (Angleterre)	--	--	--	0-		-1	11	11	-1	11	(11)	11	11	12	1	9	22
Jules Arnous de Rivière, né à Nantes (France).	--	(--)	--	--	1-		-1	(11)	11	11	--	11	01	9	1	10	20
Celso Golmayo, né à Logroño (Espagne)	--	--	--	--	--	1-		-1	(11)	--	11	11	11	8	»	14	22
Jérôme Czarnowski, né à Varsovie (Pologne)...	--	--	-0	0-	--	(--)	1-		(11)	11	-1	11	-1	7	2	11	20
Zamoïl Rosenthal, né à Suwalki (Pologne)....	0-	-0	(--)	01	1-	--	(--)	(11)		-0	11	11	(--	6	4	6	16
Samuel Loyd, né à Philadelphie (États-Unis)..	--	--	--	--	--	--	11	--	10		--	-1	11	6	1	17	24
Séverin From, né à Copenhague (Danemark).	(--)	--	--	--	(--)	11	--	1-	--	11		(--)	(--)	5	»	11	16
Eugène Rousseau, né à St-Denis.	--	-1	--	--	--	--	--	--	--	1-	(11)		-	3	»	19	22
Le baron Émile d'André, né à Paris.....	--	--	--	--	--	0-	--	1-	(11)	--	(11)	-1		2	1	17	20
Total des parties jouées.....																	136

Le nom de M. Devinck ne figure pas sur ce tableau; les importants et nombreux travaux dont il était chargé comme membre de la Commission de l'Exposition universelle l'obligèrent de renoncer au Tournoi. Sa retraite excita les plus vifs regrets : c'était l'un des principaux champions de la France.

L'insuccès de M. A. de Rivière a déçu l'attente générale, et ne peut être attribué qu'à une seule cause. Possédant plusieurs langues, il avait été chargé par la Commission de correspondre avec les joueurs qui ne parlaient point français; de là, pendant le cours de ses parties, des distractions continuelles qui ont dû nuire à la solidité de son jeu.

La distribution des prix a été faite, le dimanche, 21 juillet, par M. le comte de Casabianca dans le magnifique salon que M. le duc de Valmy avait fait décorer pour le Prince Impérial.

III. *Parties sans voir l'échiquier.*

Ce même salon avait été quelques jours auparavant le théâtre d'une brillante réunion. Nous ne pouvons mieux faire que de reproduire les termes dans lesquels la *Stratégie* en a rendu compte (année 1867, page 171) :

Le salon des échecs a été honoré, dimanche, de la visite de Son Altesse Royale Mme la princesse Murat, et de Mmes la duchesse de la Trémoïlle, la maréchale comtesse Regnault de Saint-Jean d'Angély, et la marquise de Colbert-Chabanais, qui sont venues au Cercle international, accompagnées par MM. le comte de Casabianca, sénateur, ancien ministre d'État, et Féry d'Esclands, conseiller référendaire à la Cour des comptes; le premier, président, le second, secrétaire de la Commission du Congrès international des échecs. MM. Arnous de Rivière et Gustave Neumann, après avoir fait quelques parties, ont perdu, chacun à leur tour, contre ces dames délibérant en commun : M. de Rivière, un Gambit Evans et M. Neumann, un Fegatello. Ils jouaient, il est vrai, sans voir, et ils avaient, en outre, cédé l'avantage du trait; mais, si l'on considère qu'ils sont, l'un, le premier

joueur français, l'autre, le premier joueur prussien, il faut reconnaître que ce double succès fait le plus grand honneur au talent de ces dames. Le temps et l'espace nous manquant pour reproduire les deux parties, elles ne pourront être insérées que dans notre numéro du 15 août; nos lecteurs apprécieront, sans doute, comme nous, que ces parties sont dignes de figurer parmi celles qui rendront à jamais célèbre le Congrès international des échecs de 1867.

IV. *Poule Handicap.*

Le refus fait par la Commission de l'Exposition universelle de dispenser les joueurs d'échecs de l'obligation de prendre un abonnement, ou de payer chaque jour le droit d'entrée, a fait échouer la Poule Handicap projetée; car il n'aurait pas été possible d'indemniser du payement de cette rétribution les nombreux joueurs qui auraient concouru, à l'exemple de ce qui avait eu lieu pour quelques-uns des vaincus du Grand Tournoi.

V. *Match Télégraphique.*

Un obstacle d'un tout autre genre n'a point permis de réaliser le projet d'un match télégraphique entre Paris et Berlin. La proposition de ce match avait été faite par M. le docteur Pomtow, premier professeur royal, président de la Société des Échecs de Berlin, qui avait adressé le 6 mai 1867, à M. le secrétaire de la Commission la lettre suivante :

La Société des Échecs de Berlin a l'honneur de provoquer à une lutte le Club des échecs de Paris. Elle offre une mise jusqu'à concurrence de dix napoléons d'or, qui seront déposés où l'on voudra, et elle se permet de proposer que, dans le même temps, il soit joué ensemble deux parties, l'une avec le trait, l'autre sans le trait. Elle vous prie d'envoyer une réponse à l'adresse du soussigné.

Signé : Docteur Pomtow.

Ce défi fut immédiatement relevé par la Commission, qui

choisit pour ses champions MM. Devinck, A. de Rivière, Loyd et Rosenthal. Mais, par une seconde lettre, en date du 3 juin 1867, M. le docteur Pomtow informa le comte de Casabianca que l'absence des plus forts joueurs de Berlin, et surtout celle de M. Neumann, obligeait le club de cette ville de différer la réalisation de son projet jusqu'à leur retour, dont l'époque était indéterminée.

VI. *Matches Particuliers.*

Cinq matches, des plus intéressants, furent engagés entre :

1° MM. Arnous de Rivière et Löwenthal;
2° Neumann et Golmayo;
3° Neumann et Winawer;
4° Neumann et Rosenthal;
5° Czarnowski et Preti.

Ils donnèrent lieu à trente-trois parties, dont le détail figure au tableau suivant :

PARTIES DE MATCHES DU CONGRÈS DES ÉCHECS DE 1867.

N°s des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
	I. — *Match entre MM. Neumann et Golmayo.*			
1	Golmayo. . . . . . Neumann.	— |	28	Giuoco piano.
2	Neumann. . . . . . Golmayo.	| —	59	Partie sicilienne.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
3	Golmayo. . . . . . Neumann.	— |	26	Début irrégulier.
	II. — *Match entre MM. Neumann et Winawer.*			
1	Winawer. . . . . . Neumann.	— |	48	Partie Lopez.
2	Neumann. . . . . . Winawer.	| —	41	Déf. des deux cavaliers.
3	Winawer. . . . . . Neumann.	— |	41	Partie Lopez.
	III. — *Match entre MM. Arnous de Rivière et Löwenthal.*			
1	A. de Rivière. . . . . Löwenthal.	| —	27	Gambit Evans.
2	Löwenthal . . . . . . A. de Rivière.	— |	72	Partie sicilienne.
	IV. — *Match entre MM. Neumann et Rosenthal.*			
1	Rosenthal . . . . . . Neumann.	0	48	Partie Lopez.
2	Neumann. . . . . . Rosenthal.	0	41	Déf. des deux cavaliers.
3	Rosenthal. . . . . . Neumann.	— |	46	Partie sicilienne.
4	Neumann. . . . . . Rosenthal.	0	39	Déf. des deux cavaliers.

Nos des parties.	NOMS de MM. les joueurs.	RÉSULTAT de chaque partie.	NOMBRE de coups joués.	NOMS des Ouvertures.
5	Rosenthal. . . . . . Neumann.	0	39	Gambit écossais.
6	Neumann. . . . . . Rosenthal.	| —	38	Partie Lopez.
7	Rosenthal. . . . . . Neumann.	— |	36	Gambit écossais.
8	Neumann. . . . . . Rosenthal.	0	41	Déf. des deux cavaliers.
9	Rosenthal. . . . . . Neumann.	— |	27	Partie Lopez.
10	Neumann. . . . . . Rosenthal.	0	31	Gambit du fou du roi.
11	Rosenthal. . . . . . Neumann.	— |	48	Partie sicilienne.
	V. — *Match entre MM. Czarnowski et Preti.*			
1	Czarnowski. . . . . . Preti.	— |	52	Giuoco piano.
2	Preti. . . . . . Czarnowski.	— |	53	Gambit écossais.
3	Czarnowski. . . . . . Preti.	| —	41	Partie Lopez.
4	Preti. . . . . . Czarnowski.	— |	29	Gambit Evans.

Les trois premiers de ces matches se poursuivirent pendant a période du Grand Tournoi ; la Commission organisa le

quatrième, en offrant pour le vainqueur un prix de cent francs; quant au cinquième, il eut lieu à l'instigation de M. F. d'Esclands, ainsi qu'il sera expliqué tout à l'heure, à l'occasion du second Tournoi, dit Tournoi de la Régence.

VII. *Second Tournoi, ou Tournoi de la Régence.*

La Commission organisa le second Tournoi pour les souscripteurs qui n'avaient point pris part à celui du prix de l'Empereur; les concurrents du Grand Tournoi purent également y être admis, sous la condition, pour les quatre vainqueurs, de rendre pion et trait. Elle décida que l'on suivrait les règles déjà adoptées, et que les parties pourraient être faites, au choix des joueurs, soit au Cercle international, soit au café de la Régence.

S'inscrivirent : MM. le prince de Villafranca et Valguarnera, Blanchard, Chaseray, Czarnowski, Féry d'Esclands, Hoffer, Lequesne, Preti, Quentin, Van Zandt, Wiart.

M. Lequesne, obligé de s'absenter de Paris, ne put pas prendre part au Tournoi.

Les prix ont été remportés :

Le premier, par M. Jérôme Czarnowsky, né à Varsovie (Pologne); le second, par M. Jean Preti, né à Mantoue (Italie); le troisième, par M. Alphonse Féry d'Esclands, né à l'île Bourbon.

Ce dernier abandonna son prix à MM. Czarnowski et Preti, en leur proposant d'en faire entre eux l'objet d'un match en cinq parties; c'est celui dont il a été question plus haut. M. Preti gagna la première; M. Czarnowski, les autres, et par conséquent, le match. Le numéro de décembre 1867 de la

Stratégie a publié les plus belles de ces parties, aux pages 282 et 284.

VIII. *Concours de Problèmes.*

Les opérations du Congrès ont été closes par la distribution des prix aux auteurs des Problèmes.

La Commission avait reçu trois cent sept problèmes, répartis en quarante-deux lots.

I. *Ich weiss nicht, was soll es*, 6 problèmes, par M. Conrad Bayer, à Olmütz.

II. *Schœnheit lieber als Schwierigkeit*, 6 problèmes, par M. Samuel Loyd, à New-York.

III. *L'ancre de salut*, 6 problèmes, par M. Grosdemange, à Commercy.

IV. *Finem respice*, 6 problèmes, par M. E. Freeborough, à Hull.

V. *Ewig jung ist nur die Phantasie*, 6 problèmes, par X-Y-Z, à Aix-la-Chapelle.

VI. *In der Beschrænkung zeigt sich nur der Meister, und das Gesetz nur kann uns Freiheit geben*, 6 problèmes, par M. Adolph Bayersdorfer, à Munich.

VII. *Magna micant, parvis aliquando occultior ars est*, 6 problèmes, par M. Walther Engelhardt, à Géra (Reuss).

VIII. *Vincit veritas*, 6 problèmes, par M. C. M. Baxter, à Dundee.

IX. (Sans devise), 6 problèmes, par M. S. Pavitt.

X. (Sans devise), 6 problèmes, par M. Francesco Discart, à Modène.

XI. *Errare humanum est*, 6 problèmes, par M. Kirmay de Szirmai, à Königgrætz.

XII. *Eboracum*, 6 problèmes, par M. Walter Grimshaw, à Yorkshire.

XIII. *Let none presume to wear an undeser veddignity*, 6 problèmes, par M. S. H. Hopwood, à Manchester.

XIV. *Audaces fortuna...*, 6 problèmes, par M. Paul Loquin, à Bordeaux.

XV. *Qui terre a guerre a*, 6 problèmes, par M. S. A. Sœrensen, à Aalborg (Danemark).

XVI. *L'exercice fait le maître*, 6 problèmes, par M. Edw. Reinald Schulz, à Monaco.

XVII. (Sans devise), 9 problèmes, par M. Xavier Marquez, à Burgos (Espagne).

XVIII. *L'Empire c'est la paix*, 3 problèmes, par M. G. L. de Boer, à Heerenveen (Pays-Bas).

XIX. *In omnibus glorificetur Deus*, 6 problèmes, par M. Lambert Karner, à Mausern (Autriche).

XX. *Ubi bene ibi patria*, 6 problèmes, par M. H. Godeck, à Monaco.

XXI. *La devise de cette science est travail et patience*, 6 problèmes, par M. J. Cruchon, à Avranches.

XXII. *Ré*, 6 problèmes.

XXIII. *Ah! mes pauvres oursons, vous trouvera-t-on assez léchés?...* 6 problèmes, par M. Léopold Garraud, à Toulon-sur-Mer.

XXIV. *Ambesas*, 6 problèmes, par M. Aimé Gautier, à Bercy.

XXV. *Flosculi*, 16 problèmes, par M. H. Dallier, à Reims.

XXVI. *Cent fois sur le métier*, etc. 6 problèmes.

XXVII. *Neve minor*, etc. 10 problèmes.

XXVIII. *Problèmes étrangers aux échecs*, par Illés Janos (Hongrie).

XXIX. *Problema con soluzione*, 6 problèmes.

XXX. *Devine si tu peux*, etc. 8 problèmes, par M. L. de Rives.

XXXI. (Sans devise), 12 problèmes, envoi de l'Algérie.

XXXII. (Sans devise), 1 problème, par M. Jérôme.

XXXIII. *Soyons philosophes*, 6 problèmes, par M. Gouyer.

XXXIV. *Je n'ai pas la prétention*, 6 problèmes, par M. J. Planche.

XXXV. *Suum cuique*, 6 problèmes, par M. Voigtlænder.

XXXVI. *Vive l'Autriche*, 6 problèmes, par M. Voigtlænder.

XXXVII. (Sans devise), 6 problèmes, par M. Voigtlænder.

XXXVIII. *Qui s'y frotte s'y pique*, 6 problèmes, par M. A. Gouyer.

XXXIX. (Sans devise), 6 problèmes, par M. A. Gouyer.

XL. *Sans avoir*, 6 problèmes, par M. A. Gouyer.

XLI. *Le temps ne fait rien à l'affaire*, 6 problèmes. Envoi des îles Baléares.

XLII. 50 problèmes, par M. Faysse père.

Le Comité spécial des Problèmes ayant achevé son minutieux travail d'examen, la Commission décida qu'il serait procédé à une vérification définitive par les quatre vainqueurs du Grand Tournoi, dont les conclusions ont été d'accord avec celles du Comité.

En conséquence, le premier prix a été décerné à M. Con-

d Bayer ; le second, à M. Samuel Loyd, et le troisième, à .. Grosdemange.

IX. *Compte des recettes et des dépenses effectuées pour le Congrès, comprenant la liste de MM. les souscripteurs.*

Recettes.

Son Altesse Royale Monseigneur le Prince Murat, président honoraire de la Commission du Congrès international des échecs	100f »	
MM. le comte de Casabianca, président	100 »	
le duc de Valmy, vice-président	100 »	
F. Devinck, vice-président	100 »	
Alphonse Féry d'Esclands, secrétaire	100 »	
Charles de Béchenec, vice-secrétaire	100 »	
E. L. Lequesne, trésorier	100 »	
Son Altesse Sérénissime le prince Stourdza	100 »	
MM. Jules Arnous de Rivière	100 »	
le comte de Basterot	100 »	
le vicomte Lionel de Bondy	100 »	
le marquis de Colbert-Chabanais	100 »	
Martin Coster	100 »	
De Gouttes	100 »	
le comte Isoard de Vauvenargues	100 »	
Auguste Kaulla	100 »	
Samuel Loyd	100 »	
le vice-amiral Tréhouart	100 »	
le duc de Trévise	100 »	
le prince de Villafranca et Valguarnera	100 »	
le baron de Voelkersahm	100 »	
Total des souscriptions de vingt-un membres de la Commission		2100f 00
Son Altesse Impériale Monseigneur le Grand-Duc Constantin de Russie	30f »	
MM. d'Arlincourt	30 »	
Blanchard	30 »	
Émile Brault	30 »	
Carlini	30 »	
Chaseray	30 »	
J. Cruchon	30 »	
J. Czarnowski	30 »	
Dubail	30 »	
Séverin From	30 »	
Celso Golmayo	30 »	
Grimshaw	30 »	
Haage	30 »	
Hachné	30 »	
A reporter	420f 00	2100f 00

Report.	420f 00	2100f 00
MM. le baron Heydebrand de la Lasa	30 »	
Hillveker.	30 »	
Hoffer.	30 »	
Hugo Oberndaeffern.	30 »	
Jaenisch.	30 »	
Kolisch.	30 »	
Thomas Loyd.	30 »	
Löwenthal.	30 »	
le docteur Manheimer.	30 »	
de Mann.	30 »	
Martin de St-Léon.	30 »	
Maurian.	30 »	
G. W. Medley.	30 »	
Melles.	30 »	
Mol von Obberloo.	30 »	
A. Mongredien.	30 »	
G. R. Neumann.	30 »	
Otto Geklans.	30 »	
Jean Preti.	30 »	
Quentin.	30 »	
Petroff.	30 »	
Reynart.	30 »	
Roccas.	30 »	
Rosenthal.	30 »	
S.-Albert de Rothschild.	30 »	
de Rothow.	30 »	
Rouget de Sellières.	30 »	
Rousseau.	30 »	
St-Florent-Gaillard.	30 »	
Schumoff.	30 »	
Steinitz.	30 »	
Fernandez de Valasco.	30 »	
Van Zandt.	30 »	
le comte de Vauban.	30 »	
Cecil de Vère.	30 »	
Émile Vincent.	30 »	
H. Waite.	30 »	
Wiart.	30 »	
Winawer.	30 »	
Wulff.	30 »	
Total des souscriptions autres que celles de la Commission.	1620 00	1620f 00
Total des souscriptions.		3720 00
Entrées au Tournoi du prix de l'Empereur de quatorze joueurs (cinquante francs chacun).		700 »
Reçu de M. le trésorier du Cercle international, pour prix d'entrées quotidiennes et hebdomadaires		40 »
Total des recettes.		4460f 00

Report des recettes			4460f 00
Dépenses.			
Location à M. Preti de douze échiquiers, à 16f 70c chacun	200 40		
Achat de registres	16 »		
Impression de programmes (Note de M. Lahure)	79 40		
Cartes d'entrée (note de M. Gasté)	60 »		
Achat de sabliers	50 »		
Impression d'affiches (note de M. Berville)	46 10	1136 35	
Frais de copies des parties, et gratifications	180 »		
Note du Comité d'exécution	74 45		
Allocation accordée à des joueurs pour les indemniser du payement de leurs entrées au Palais de l'Exposition universelle	80 »		
Donné à M. Albin	50 »		
Dépenses du secrétariat	300 »		
1er prix du Tournoi du prix de l'Empereur, remis à M. Kolisch	500 »		
2e prix du Tournoi du prix de l'Empereur, remis à M. Winawer	800 »	1900 »	3961f 35
3e prix du Tournoi du prix de l'Empereur, remis à M. Steinitz	400 »		
4e prix du Tournoi du prix de l'Empereur, remis à M. Neumann	200 »		
1er prix du second Tournoi, ou Tournoi de la Régence, remis à M. Czarnowski	100 »		
2e prix du second Tournoi, ou Tournoi de la Régence, remis à M. Jean Preti	75 »	225 »	
3e prix du second Tournoi, ou Tournoi de la Régence, remporté par M. Alphonse Féry d'Esclands, et offert par lui comme prix d'un match entre MM. Czarnowski et Preti	50		
1er prix du Concours de problèmes, remis à M. Conrad Bayer	300 »		
2e prix du Concours de problèmes, remis à M. Samuel Loyd	200 »	600 »	
3e prix du Concours de problèmes, remis à M. Grosdemange	100 »		
Prix du match entre MM. Neumann et Rosenthal		100 »	
Excédant des recettes			498f 65

Cet excédant a été laissé par la Commission à M. le Secrétaire, à titre d'indemnité pour les soixante-quinze exemplaires de son ouvrage sur le Congrès, qu'il s'est engagé à

donner aux personnes ci-dessus dénommées, conformément à l'article 2 du programme, ainsi conçu : « Tout souscripteur d'une somme de trente francs aura droit à ses entrées dans le local destiné aux joueurs, ainsi qu'à un exemplaire de l'ouvrage qui sera publié par les soins et sous la responsabilité de M. le Secrétaire de la Commission, et qui devra comprendre, avec le compte rendu du Congrès, un choix de parties et de problèmes. »

IX. *Conclusion.*

Nos lecteurs trouveront dans les parties que nous allons publier la preuve que les concurrents du Grand Tournoi de 1867 se sont montrés les dignes rivaux de leurs prédécesseurs, et que la science des échecs a fait encore depuis 1862 d'incontestables progrès.

Les cent trente-six problèmes ordinaires publiés dans ce recueil forment la collection la plus complète qui ait paru jusqu'à ce jour, ce qui est dû surtout à la faculté laissée parogramme aux concurrents de pouvoir comprendre pour moitié dans leurs lots les anciens problèmes de leur composition.

Enfin, la série des débuts modèles dus au talent et à l'expérience de MM. de Rivière et Neumann résume les découvertes faites par les plus forts joueurs des deux hémisphères.

Le Congrès international, dont nous venons de rendre compte, n'a pas jeté moins d'éclat que ceux de Londres et de New-York. Combien nous serions heureux, s'il devait avoir pour résultat de ranimer le culte du noble jeu des échecs

dans la patrie des Philidor, des Deschapelles et des Labourdonnais, devenue désormais la patrie d'adoption de Paul Morphy!

Alphonse FÉRY D'ESCLANDS,

Conseiller Référendaire à la Cour des Comptes,
Secrétaire de la Commission du Congrès international des Échecs.

Paris, 15 août 1868.

GRAND TOURNOI

DU

PRIX DE L'EMPEREUR

1

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Samuel Loyd).	**Noirs** (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 4 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 D.	4. P 3 D.
5. FD 3 R.	

Ce coup est très-sûr.

5. F pr. F.

On peut également se retirer à la 3e du Cav. de la Dame.

6. P pr. F.	6. C 3 TR.
7. Roque.	7. C 4 TD.
8. CD 2 D.	8. C pr. F.
9. C pr. C.	9. Roque.
10. P 4 D.	10. P 4 CD.
11. CD 2 D.	11. T 1 R.
12. P 5 D.	

Après ce coup les Blancs n'ont plus l'occasion de dédoubler leur Pion du Roi.

	12. P 4 CR.
13. D 1 R.	13. R 1 T.
14. D 3 CR.	14. T 1 CR.
15. TD 1 R.	15. C 5 CR.

Afin de pouvoir pousser le Pion de la Tour; mais il suffit pour les Blancs de jouer P 3e TR ce qu'ils font le coup suivant avec avantage.

16. P 3 TR.	16. C 3 TR.
17. C 2 TR.	

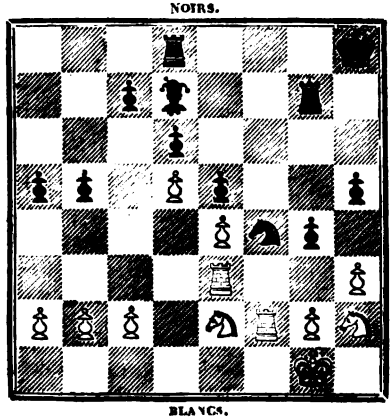
Au lieu de cette retraite il fallait prendre le Pion du Roi parce qu'on ne peut reprendre sans avoir une mauvaise position et sans perdre le Cavalier.

	17. P 4 FR.
18. P pr. P.	18. C pr. P.
19. D 2 FR.	19. F 2 D.
20. P 4 R.	20. C 5 TR.
21. D 6 FR, échec.	21. T 2 CR.
22. D pr. D, échec.	22. T pr. D.
23. T 2 FR.	23. C 3 CR.
24. CD 1 FR.	24. C 5 FR.
25. TD 3 R.	25. P 4 TD.
26. CD 3 CR.	26. P 4 TR.
27. CD 2 R.	27. P 5 CR.
28. P pr. P.	

Si : Cav. pr. C., P 6 CR., etc.

Position après le 27e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

	28. P pr. P.
29. CD 3 CR.	29. P 4 FD.
30. P pr. P.	30. F pr. P.
31. C 5 FR.	31. T 4 CR.
32. T 2 D.	32. P 4 D.
33. C 7 R.	33. F 2 CD.
34. P pr. P.	34. F pr. P.
35. C pr. F.	35. T pr. C.
36. T pr. T.	36. C pr. T.
37. T 3 TD.	37. P 5 R.

Ce n'est pas le coup juste; en jouant P 5 T., les Noirs avaient au moins la certitude de la nullité.

38. T pr. P.	38. P 6 CR.
39. C 1 FR.	39. C 5 FR.
40. C 3 R.	40. C 2 R, échec.
41. R 1 FR.	41. C 5 D.
42. T 8 T, échec.	42. R 2 CR.
43. T 8 R.	43. T 4 TR.
44. R 1 R.	44. T 8 T, échec.
45. R 2 D.	45. C 6 FR, échec.

Bien que le sacrifice ne soit pas décisif ni même solide, c'était le meilleur jeu.

46. P pr. C.

Les Blancs compromettent leur avantage; Roi 3 Fou est plus correct.

	46. P pr. P.
47. C 5 FR. échec.	47. R 2e FR.
48. T 1 R.	

Nouvelle faute, cette fois irréparable. Le Cavalier devait prendre le Pion.

	48. P 7 FR.
49. T pr. T.	49. P 7 CR.
50. C 6 D. échec.	50. R 3 C.

Et les Blancs abandonnent.

Les Blancs ont employé 1 heure 50 minutes pour la totalité de leurs coups.

Les Noirs ont employé 1 heure 10 minutes.

2

PARTIE DU PION DU FOU DE LA DAME.

Blancs (M. Cecil de Vere).	**Noirs** (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 FD.	

Ce début est souvent pratiqué par M. de Vere, et il est juste de dire que l'on obtient avec cette manière de jouer une position tout à fait solide.

	1. P 4 R.

Nous préférons comme réponse P 4e FR.

2. P 3 R.	2. P 4 FR.
3. P 4 D.	3. P 5 R.

Il est reconnu que ce Pion est trop avancé à cette case attendu qu'on ne peut le soutenir avec le Pion de la Dame.

4. C 3 FD.	4. P 3 FD.
5. P 3 FR.	5. C 3 FR.
6. P pr. P.	6. P pr. P.
7. C 2 R.	7. F 3 D.

Avec l'intention d'empêcher le Cavalier du Roi d'aller à la 3e c. du Cav. Nous aurions pourtant mieux aimé porter le Fou à la 5e c. du Cav. de la Dame.

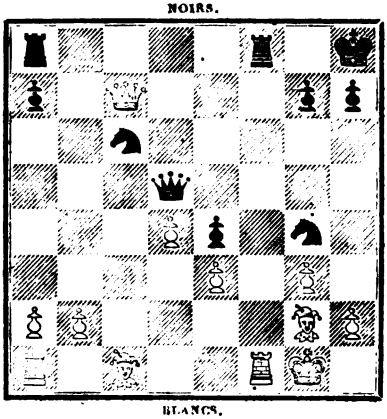
8. P 3 CR.	8. F 2 FD.
9. F 2 CR.	9. P 4 D.
10. Roque.	10. Roque.
11. P pr. P.	11. P pr. P.
12. D 3 CD.	12. R 1 TR.
13. C pr. P.	

Nous allons voir que la prise de ce Pion fait tourner l'avantage du côté des Noirs.

	13. F 3 R.
14. C 3 FD.	14. C 3 FD.
15. D pr. P7CD.	15. F pr. C.
16. C pr. F.	16. D pr. C.
17. D pr. F.	17. C 5 CR.

Position après le 17e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

18. P 3 TR.	18. T pr. T, échec.
19. F pr. T.	19. C pr. P5D.
20. P pr. C4CR.	20. C 6 FR échec.
21. R 1 TR.	21. D 3 R.
22. F 3 TR.	22. D 3 TR.
23. R 2 CR.	23. C 4 CR.

Et les Blancs abandonnent.

Si : 24. D 4 FR.	24. D pr. F, échec.
25. R 2 F (meilleur).	25. C 3 R, etc.
1 heure.	50 minutes.

3

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Armons de Rivière).	**Noirs** (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. P 3 D.

Cette défense dans le Lopez peut être adoptée de préférence à celle qui

résulte de la sortie du Cav. du Roi lorsqu'on veut éviter sa préoccupation de nombreuses variantes. — M. Anderssen a joué souvent de cette manière contre M. Neumann.

4. F pr. C.

Si on avance le Pion de la Dame, deux pas, les Noirs se défendent très-bien avec FD 2 D.

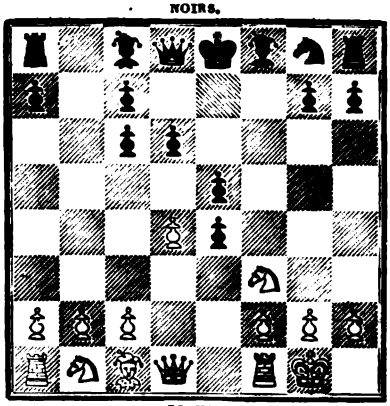
	4. P pr. F.
5. Roque.	5. P 4e FR.

Nous n'aimons pas autant ce coup que C 3 FR.

6. P 4 D.	6. P pr. PR.
7. C 5 CR.	

Position après le 6e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

Si :	7. C pr. P.	7. P pr. C.
	8. D 5 T, échec.	8. P 3 CR.
	9. D pr. PR, échec.	9. R 2 FR (meilleur).
	10. D pr. T.	10. D 5 TR.
	11. P 3 CR.	11. D 6 T.
	12. D 5 R.	12. C 3 F.
	13. P 3 FR.	13. F 3 TD.
	14. T 2 F.	14. T 1 R.
	15. D 5 CR.	15. P 3 TR.
	16. D 4 F.	16. P 4 CR.
	17. D pr. P, échec.	17. R 3 C.
	18. D pr. PF.	18. T 3 R.
	19. D 8 TD.	19. F 3 D, etc.

Et il est difficile de gagner.

	7. F 4 FR.
8. P pr. P.	8. P pr. P.

On peut aussi jouer P 4 D.

9. D 2 R.	9. C 3 FR.
10. C 3 FD.	10. D 5 D.

F 4 FD a été indiqué, mais les Blancs répondent par F 3 R sans désavantage.

11. F 3 R.	11. D 2 D.
12. D 4 FD.	12. P 3 TR.
13. C pr. PR.	13. C pr. C.
14. C pr. C.	14. D 4 D.
15. C 2 D.	15. F 3 D.

Les Noirs auraient dû faire l'échange des Dames.

16. D 3 CD.	16. Roque TR.
17. P 4 FD.	17. D 2 FR.
18. P 5 FD.	18. FD 3 R.
19. D 4 TD.	19. FR 2 R.
20. D pr. PFD.	20. F 4 D.
21. D pr. PFD.	21. TR 1 FD.
22. D 5 TD.	22. TR 3 FD.
23. P 3 FR.	23. FR 4 CR.
24. F pr. F.	24. P pr. F.
25. D 3 FD.	25. TD 1 R.
26. P 4 CD.	26 F pr. PTD.

Faiblement joué; la partie était du reste déjà mauvaise pour M. Loyd.

27. C 4 R.	27. TD 3 TR.
28. C 6 D.	28. D 5 FR.
29. P 3 CR.	29. D 5 D, échec.
30. D pr. D.	30. P pr. D.
31. C pr. T.	31. F 5 FD.
32. TR 1 R.	32. P 6 D.
33. C 6 D.	33. F 6 CD.
34. C 4 R.	34. P 3 TD.
35. C 2 D.	35. F 7 FD.
36. TR 8, R échec.	36. R 2 TR.
37. TD 1 R.	37. T 3 FD.
38. TD 6 R.	38. T 2 FD.
39. TD pr. P.	39. T 2 CD.

40. P 6 FD.	40. T pr. P.
41. P 7 FD.	

Les Noirs abandonnent.

1 heure.	1 heure 1/4.

4

PARTIE FRANÇAISE.

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	**Noirs** (M. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 3 R.
2. P 4 D.	2. P 4 D
3. C 3 FD.	

Meilleur que de prendre le Pion.

	3. P 3 FD.

Il semble plus juste de jouer le Fou du Roi à la 5e c. du Cav. de la Dame.

4. C 3 FR.	4. F 5 CD.
5. F 3 D.	5. P pr. P.
6. F pr. P.	6. C 3 FR.
7. F 3 D.	7. P 3 TR.
8. Roque.	8. CD 2 D.
9. F 3 R.	9. F 3 D.
10. D 2 D.	10. D 2 FD.
11. P 3 TR.	11. P 3 CD.
12. C 2 R.	12. P 4 CR.
13. P 4 FD.	

Les Blancs ont évidemment une grande supériorité de position.

	13. F 2 CD.
14. P 4 CD.	14. P 4 FD.
15. PD pr. P.	15. P pr. P.
16. P pr. P.	16. F pr. P.
17. CR 4 D.	17. T 1 D.
18. F 2 FD.	18. T 1 CR.
19. F 4 TD.	19. R 2 R.
20. TR 1 D.	20. C 3 CD.
21. C 6 FD, échec.	

Position après le 20e coup des Noirs.

NOIRS.

BLANCS.

Bien joué; après cela, les Noirs sont sans ressources.

	21. D pr. C.
22. F pr. D.	22. F pr. FD.
23. D 4 CD échec.	

Les Noirs abandonnent.

1 heure 1/2	45 minutes.

5

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 TD.
6. Roque.	

Le Roc n'est pas juste; quand le second joueur retire le Fou à la 4e de la Tour au lieu de le retirer à la 4e du Fou, il faut pousser de suite le Pion de la Dame deux pas.

6. P 3 FR.

Le meilleur coup dans cette Variante; en effet, si maintenant, les Blancs jouent P 4 D., la défense peut se continuer par C pr. PR., au lieu que dans la Variante où les Blancs avancent le Pion de la Dame avant de roquer, si les Noirs sortent le Cav. du Roi, ils s'exposent aux attaques résultant de F 3e TD.

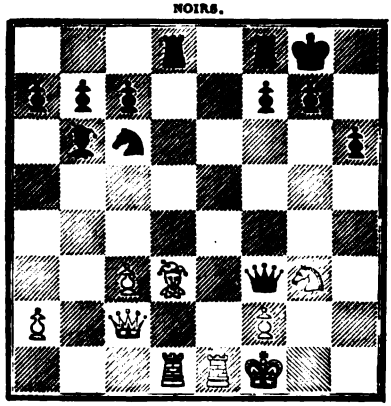
7. P 4 D.	7. CR pr. P.
8. P pr. P.	8. Roque.
9. D 2 FD.	9. P 4 D.
10. P pr. P.	10. C pr. P.
11. F 5 CR.	11. D 2 D.
12. T 1 D.	12. D 5 CR.
13. F 3 D.	13. P 3 TR.
14. P 3 TR.	

Le Pion sera perdu; pourquoi ne pas simplement rétrograder avec le Fou soit à la 4e de la Tour soit à la 3e du Roi?

	14. D 4 TR.
15. F 4 FR.	15. FD pr. P.
16. FD 3 CR.	16. F 5 CR.
17. CD 2 D.	17. F 3 CD.
18. T 1 R.	18. CR 4 FR.
19. CD 1 FR.	19. TD 1 D.
20. TD 1 D.	20. F pr. C.
21. P pr. C.	21. C pr. F.
22. C pr. C.	22. D pr. P.
23. R 1 F.	

Position après le 23e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

Pour ne pas perdre le Pion du Fou il aurait fallu jouer le Cavalier à la case de la Tour, ce qui n'améliorerait pas la position des Blancs.

	23. F. pr. P.
24. D pr. F.	24. T pr. F.
25. T pr. T.	25. D pr. T, échec.
26. R 2 C.	26. T 1 D.
27. T 3 R.	27. D 4 D, échec.
28. R 3 T.	28. C 4 R.
29. D 5 FR.	29. P 3 FR.
30. R 4 T.	30. D 7 CR.
31. C 4 R.	31. R 2 FR.
32. T 3 CR.	32. D 8 TR, échec
33. T 3 TR.	33. P 4 CR., échec.

Le coup juste.

Les Blancs abandonnent.

1 heure 45 minutes.	45 minutes.

6

GAMBIT REFUSÉ.

Blancs (Szimon Winawer).	**Noirs** (M. Severin From).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. F 4 FD.
3. C 3 FR	3. P 3 D.
4. F 4 FD.	4. C 3 FD.

La sortie de ce cavalier n'est pas aussi bonne à ce point que celle du Cavalier du Roi.

5. P 3 FD.	5. C 3 FR.
6. P 4 D.	6. P pr. PD.
7. P pr. P.	7. F 3 CD.

Mieux joué que de donner échec, car le Pion du Roi ne saurait être pris.

8. Roque.	8. Roque.
9. C 3 FD.	9. F 5 CR.
10. FD 3 R.	10. T 1 R.
11. D 3 D.	11. C 5 CD.

Bien joué; les Noirs s'aperçoivent de la faiblesse des Pions du centre.

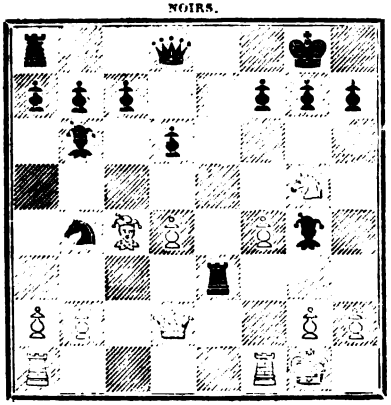
12. D 2 D.

Si la Dame va à la case du Cav. de la Dame, les Noirs répondent P 4 D.

	12. CR pr. P.
13. C pr. C.	**13.** T pr. C.
14. C 5 CR.	**14.** T pr. F.

Position après le 14e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

C'est encore bien joué comme on va le voir par les coups suivants.

15. D pr. T.

Si : **15.** C pr. PFR.	**15.** D 3 F.
16. C 6 T, double échec.	**16.** R 1 F.
17. C pr. F.	**17.** D pr. PD.
18. D pr. D.	**18.** F pr. D.
19. C pr. T.	**19.** C 7 F et gagne.

	15. P 4 D.
16. F 3 D.	**16.** P 3 TR.
17. P 3 TR.	**17.** D 3 FR.
18. D 3 CR.	**18.** P pr. C.
19. D pr. F.	**19.** D pr. P. échec.
20. R 2 T.	**20.** C pr. F.

Ici la partie était décidée en faveur des noirs.

21. D pr. P.	21. T 1 R.
22. T 3 FR.	22. C 4 FD.
23. TD 1 FR.	23. C 5 R.
24. T 1 R.	24. C pr. D.
25. T pr. T, échec.	25. R 2 T.
26. P pr. C.	26. D 8 C échec.
27. R 3 C.	27. P 3 FD.

Faible ; F 4 F vaut mieux. La fin de cette partie a été jouée avec une extraordinaire insouciance par M. From.

28. T pr. P.	28. F 4 FD.
29. T 6 R.	29. F 5 CD.
30. P 4 TR.	30. F 8 R échec.
31. R 4 C.	31. D 8 TR.
32. P 3 CR.	32. D 8 CR.
33. R 5 T.	

Par un revirement inespéré les Blancs se trouvent à présent avoir la partie gagnée forcément.

	33. D pr. P.
34. P 6 CR échec.	34. D pr. P.
35. T pr. D.	35. P 5 D.
36. TD pr. P.	36. R 1 T.
37. R 6 CR.	37. F 5 CD.
38. T 7 TR échec.	38. R 1 C.
39. T 7 CR échec.	39. R 1 FR.
40. T 8 T échec et mat.	
1 heure.	1 heure.

7

PARTIE FRANCAISE.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	**Noirs** (M. Cecil de Vere).
1. P 4 R.	1. P 3 R.
2. P 4 FR.	

La meilleure continuation est P 4 D.

	2. P 4 D.
3. P 5 R.	

Nous n'aimons pas non plus ce coup. Prendre le Pion donne à peu près l'égalité.

	3. P 4 FD.
4. P 3 FD.	4. C 3 FD.
5. F 3 D.	5. P 5 FD.

En vue de porter le Fou du Roi à la 4e du Fou de la Dame pour empêcher le Roc.

6. F 2 FD.	6. F 4 FD.
7. C 3 FR.	7. C 3 TR.
8. P 4 D.	

Préalablement, nous aurions voulu pousser le Pion du Cav. un pas seulement, et il nous semble que les Noirs auraient été obligés de prendre ; alors les Blancs ont un très-bon jeu.

	8. P pr. P.
9. D pr. P.	9. D 3 CD.
10. P 4 CD.	10. F pr. P.

Sacrifice qui s'explique par l'inconvénient d'avoir à retirer ce Fou à la deuxième case du Roi, laissant les Blancs maîtres d'attaquer la Dame par F 3 R.

11. P pr. F.	11. C pr. P.
12. D 2 R.	

Si le Fou donne échec le Fou noir couvre et les deux Fous sont promptement en action.

	12. F 2 D.
13. F 3 D.	

Pour empêcher sans doute F 4 C.

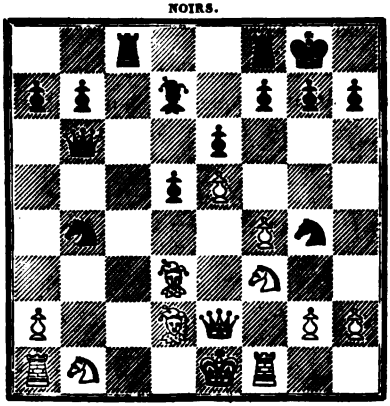
	13. C 5 CR.

Voulant ensuite porter ce Cavalier à la septième case du Fou.

14. T 1 FR.	14. T 1 FD.
15. F 2 D.	15. Roque.
16. F pr. C.	

Position après le 15e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

Si : 16. P 3 TR.	16. F 4 CD.
(a) 17. F pr. F.	17. C 7 F, échec.
18. R 1 D.	18. CR 6 R, échec, etc.
(a) 17. F pr. C.	17. F pr. F.
18. D pr. F.	18. D pr. F, échec et gagnent.
	16. T 8 F, échec.
17. R 2 D.	17. T pr. T.
18. D pr. T.	18. D pr. F, échec.
19. R 2 R.	19. D pr. PFR.

M. de Vere a la meilleure partie.

20. D 1 CR.	20. C pr. PR.
21. D 3 R.	21. C pr. F.
22. R pr. C.	22. D 5 FD, échec.
23. R 2 D.	23. D 5 CD, échec.
24. D 3 FD.	24. D 5 CR.
25. C 3 TD.	25. D pr. P, échec
26. R 3 R.	26. P 4 R.

Tout ces coups ont été très-bien combinés de la part des noirs.

27. C pr. P.	27. T 1 R.
28. T 1 R.	28. P 3 FR.
29. R 3 D.	29. F 4 FR, échec.
30. R 4 D.	30. P pr. C, échec.

31. T pr. P.	31. D 5 CR, échec.
32. R 3 R.	32. D 6 TR, échec.

Et les Blancs abandonnent.

La Tour est perdue; cette partie a mis en relief le talent remarquable du jeune joueur qui représentait l'Angleterre dans ce tournoi.

1 heure.	1 heure.

8

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Celso Golmayo).	**Noirs** (M. le baron d'André).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3 P pr. P.
4. C pr. P.	

On a laissé de côté, dans les derniers temps, la variante qui naît de la sortie du Fou du Roi à la 4e case du Fou de la Dame, parce ce que les Noirs répondent par F 4 FD, et ensuite

4. Roque.	4. P 3 D.
5. P 3 FD.	5. F 5 CR, avec meilleur jeu.

4. C pr. C.

Nous verrons dans une autre partie la défense D 5 TR. La prise du Cavalier n'est pas aussi recommandable que le coup F 4 FD.

5. D pr. C.	5. C 3 FR.

Peut-être C 2 R est plus fort.

6. P 5 R.	6. P 4 FD.
7. D 1 D.	7. C 5 R.
8. D 5 D.	8. C 4 CR.
9. FR 4 FD.	9. C 3 R.
10. Roque.	

Les Blancs ont une excellente partie

	10. T 1 CD.
11. C 3 FD.	11. P 3 TD.
12. P 4 TD.	12. P 3 CD.
13. P 4 FR.	13. P 4 FR.
14. P pr. P.	

Bien joué, la position des Blancs est très-supérieure.

	14. D pr. P.
15. T 1 R.	15. F 2 CD.
16. D 3 D.	16. F 2 R.
17. C 4 R.	17. F pr. C.
18. D pr. F.	18. T 1 D.
19. F pr. C.	19. P pr. F.
20. D pr. P.	20. D. pr. D.

Par cét échange les Noirs perdent à la vérité un Pion, mais l'attaque cesse et la Nullité devient possible.

21. T pr. D.	21. T 8 D échec.
22. R 2 F.	22. P 5 FD.
23. P 5 FR.	23. R 2 FR.

Faute qui fait perdre de suite.

24. T pr. F.	24. R. pr. T.
25. F 5 C R échec.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 1/4.	1 heure 1/4.

9

PARTIE HOLLANDAISE.

Blancs (M. Czarnowski).	Noirs (M. Wilhelm Steinitz).
1. P 4 D.	1. P 4 FR.
2. P 3 FD.	

Timide; quel inconvénient y a-t-il à jouer ce Pion deux pas?

	2. C 3 FR.
3. C 3 FR.	3. P 3 R.

4. F 5 CR.	4. F 2 R.
5. P 3 R.	5. P 3 CD.
6. F 3 D.	6. F 2 CD.
7. C 2 D.	7. Roque
8. Roque.	

Nous considérons les deux Jeux comme égaux.

	8. D 1 R.
9. P 3 T R.	9. C 3 FD.
10. C 2 T R.	10. D 3 CR.
11. CD 3 FR.	11. R 1 TR.
12. R 1 TR.	12. P 3 TR.
13. F pr. C.	13. F pr. F.
14. D 2 R.	14. C 2 R.
15. C 1 R.	15. D 2 TR.
16. P 3 FR.	16. P 4 CR.
17. P 4 FR.	17. P pr. P.
18. P pr. P.	18. T 1 CR.
19. CR 3 FR	19. C 3 CR.
20 P 3 CR.	20. TR 2 CR.
21. R 2 TR.	21. TD 1 CR.
22. T 1 CR.	22. P 4 TR.
23. D 3 R.	23. C 2 R.
24. P 4 FD.	

Les Blancs ont joué sans autre prétention que de se défendre bien qu'ils eussent le trait; et considérant à quel redoutable adversaire ils avaient affaire, on doit les louer d'avoir conduit leur jeu avec autant de sagesse.

24. C 1 FD.

Évidemment pour établir ce Cavalier à la 5e case du Roi.

25. P 4 TR.	25. T 5 CR.
26. C 5 CR.	26. F. pr. C.
27. PF pr. F.	27. D 2 CR.
28. C 2 FD.	28. P 4 FD.
29. P 5 D.	29 C 3 D.
30. TD 1 FR.	30. C pr. P.

Par cette combinaison les Noirs perdront le Pion de la Tour du Roi, ce qui leur causera de graves embarras.

31. F pr. C.	31. T pr. F.
32. D 2 R.	32. F pr. P.
33. C 3 R.	33. T 5 D.

34. D pr. P échec.	**34.** D 2 TR.
35. D pr. D échec.	

L'échange est à peu près obligatoire et donne aux Blancs la supériorité à cause des Pions de l'aile droite.

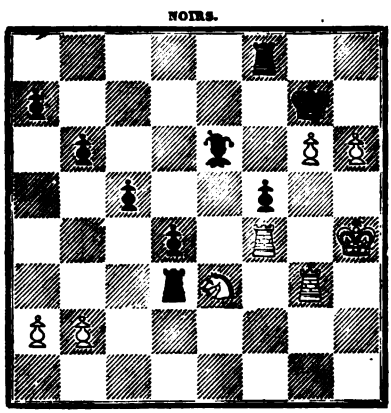
	35. R pr. D.
36. P 4 CR.	**36.** T 7 D échec.
37. R 3 TR.	**37.** T 1 FR.
38. P pr. P.	**38.** P pr. P.
39. P 6 C échec.	**39.** R 1 C.
40. T 4 FR.	**40.** F 3 R.
41. T 2 CR.	**41.** T 6 D.
42. T 3 CR.	**42.** P 4 D.

La position est fort intéressante; les derniers coups ont été bien joués de part et d'autre.

43. P 5 TR.	**43.** R 2 CR.
44. R 4 TR.	**44.** P 5 D.
45. P 6 T échec.	**45.** R 1 C.

Position après le 46e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

S'il prend le Pion, P 7 C et R 3 T, etc.

46. P 7 C.

Si : **46.** P 7 T échec.	**46.** R 2 C.
47. C pr. P échec.	**47.** T pr. C et gagne.

	46. T 1 D.
47. C. pr. P.	

Si les Blancs avaient joué le cavalier à la 5e case de la Dame, les Noirs répondaient par F pr. C avec avantage.

	47. F pr. C.
48. T pr. F.	48. T pr. T.
49. R pr. T.	49. P 6 D.
50. R 2 F.	50. T 1 R.
51. P 3 CD.	51. P 7 D.
52. T 5 D.	52. R 2 T.
53. T pr. T.	53. R pr. P.

La partie est nulle dans toutes les Variantes correctes.

54. T 7 D.	54. T 1 C.
55. T pr. P.	55. T pr. P.
56. T 6 TD.	56. T 3 CR.
57. R 3 R.	57. R 2 C.
58. R 3 D.	58. T 3 D échec.
59. R 4 F.	59. T 5 D échec.
60. R 3 F.	60. T 3 D.
61. P 4 TD.	61. T 3 FR.
62. R 4 FD.	62. T 5 FR échec.
63. R 5 D.	63 T 5 CD.
64. T 7 TD échec	64. R 3 FR.
65. T 7 CD.	65 T pr. PC.
66. P 5 TD.	66. T 6 D échec.
67. R 6 FD.	67. P pr. P.

Partie nulle.

1 heure 45 minutes.	2 heures 45 minutes.

10

GAMBIT DU CENTRE.

Blancs (M. Severin From).	Noirs (M. Szimon Winawer).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 D.	

Ce coup n'amène pas les mêmes Variantes que le Gambit écossais parce que les Noirs peuvent se défendre après les coups 2. P pr. P. 3. C 3 R par 3. F 4 FD.

	2. P pr. P.
3. P 3 FD.	3. P 4 D.

On peut prendre, mais la défense est alors très-difficile à bien jouer. Voir les observations de M. Von Der Lasa dans la gazette de Leipzig de juillet 1867.

4. D pr. P.

Le coup juste est P pr. P.

	4. P pr. P.
5. D pr. P échec.	5. D 2 R.
6. F 3 D.	6. D pr. D.
7. F pr. D.	7. C 3 FR.
8. F 3 FR.	8. F 3 D.
9. F 5 CR.	9. CD 2 D.
10. C 2 D.	10. Roque.
11. Roque.	11. P 3 TR.
12. F 4 TR.	12. T 1 CD.
13. P 4 CD.	

Faiblement joué.

	13. P 4 CR.
14. F 3 CR.	14. C 3 CD.
15. P 4 TR.	15. F pr. F.
16. P pr. F.	16. C 5 CR.
17. C 4 R.	17. F 4 FR.
18. F pr. C.	18. F pr. C.
19. T 2 T.	19. P 4 FR.
20. F 3 FR.	20. TD 1 R.
21. P pr. P.	21. P pr. P.
22. TD 1 FR.	

Nous ne voyons pas dans quelle intention cette tour a été jouée là.

	22. R 2 C.
23. T 5 T.	23. P 5 CR.

La position est telle, qu'il n'y a pas place pour des combinaisons brillantes; M. Winawer profite sagement de la faiblesse des Pions blancs.

24. F 1 D.	24. F 6 D.
25. T 2 FR.	25. T 6 R.

26. T 5 CR, échec.	26. D 3 TR.
27. T pr. P 5 CR.	27. P pr. T.
28. T pr. T.	28 P pr. P.
29. C 2 R.	29. F pr. C.
30. F pr. F.	30. T. pr. PCR.
31. R 2 D.	31. R 4 CR.
32. R 1 R.	32. C 4 D.
33. T 8 C échec.	33. R 5 FR.
34. T 8 FR échec.	34. R 6 CR.
35. T 8 R.	35. C 5 FR.
36. F 1 D.	36. T pr. P.
37. T 8 CR.	37. C 7 C échec.
38. R 1 F.	38. T 7 F échec.
39. R 1 C.	39. C 6 R.
40. T pr. P échec.	40. C pr. T.
41. F pr. C.	41. T 7 FD.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

11

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 TD.
6. P 4 D.	6. P pr. P.
7. Roque.	7. P 3 D.
8. P pr. P.	8. C 3 FR.

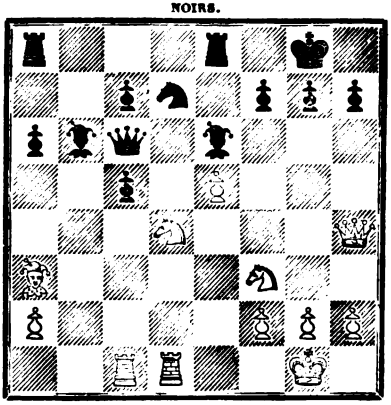
On doit ici retirer le Fou à la 3e du Cavalier.

9. P 5 R.	9. P pr. P.
10. F 3 TD.	10. FD 3 R.
11. F 5 CD.	11. D 4 D.

12. D 4 TD.	12. CR 2 D.
13. P pr. P.	13. P 3 TD.
14. F pr. C.	14 P pr. F.
15. TR 1 D.	15. D 4 CD.
16. D 4 TR.	16. P 4 FD.
17. CD 2 D.	17. Roque.
18. TD 1 CD.	18. D 3 FD.
19. CD 3 CD.	19. F 3 CD.
20. TD 1 FD.	20. TR 1 R.
21. CD 4 D.	21. D 5 TD.

Position après le 21e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

Ce coup fait perdre la pièce, mais si :

	21. D 4 D.
22. C pr. F.	22. D pr. C.
23. C 5 CR.	23. D 4 FR.
24. P 4 CR et gagne.	

22. C pr. F.	22. D pr. D.
23. C pr. D.	23. T pr. C.
24. T pr. C.	24. T pr. P.
25. TD 1 D.	25. TD 1 R.
26. C 3 FR.	26. TR 7 R.
27. TR 8 D.	27. T 1 FR.
28. T pr. T échec.	28. R pr. T.
29. T 1 R.	29. T pr. T échec.
30. C pr. T.	30. R 2 D.

31. R 1 FR.	31. R 3 D.
32. R 2 R.	32. R 4 D.
33. P 3 FR.	33. P 5 FR.
34. C 2 FD.	34. P 4 TD.
35. C 3 R échec.	35. R 5 D.
36. F 2 CD échec.	36. P 6 FD.
37. F 1 TD.	37. F 4 FD.
38. C 1 D.	38. F 5 CD.
39. P 3 TD.	39. R 5 FD.
40. C 3 R échec.	

Mieux que de prendre le Fou.

	40. R 6 CD.
41. P pr. F.	41. P pr. P.
42. R 3 D.	42. P 4 FD.
43. C 5 D.	43. P 5 FD échec.
44. R 2 R.	44. P 4 FR.
45. R 1 D.	45. P 4 CR,
46. C pr. PC.	46. R pr. C.
47. R 2 FD.	47. R 4 FD.
48. F pr. P.	48. R 4 CD.
49. R 2 D.	49. P 5 CR.
50. R 3 R.	50. P 4 TR.
51. R 4 FR	

t les Noirs abandonnent.

3/4 d'heure. | 1 heure 1/4.

12

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Cecil de Vère).	**Noirs** (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 5 CD.	3. P 3 D.
4. P 4 D.	

Nous recommandons plutôt, Fou prend Cavalier.

	4. P pr. P.
5. D pr. P.	5. F 2 D.
6. F pr. C.	6. F pr. F.

Position analogue à celle d'une des variantes de la défense de Philidor.

7. C 3 FD.	7. C 3 FR.
8. F 3 D.	8. F 2 R.
9. Roque TD.	9. Roque TR.
10. TR 1 CR.	

Les Blancs veulent pousser PCR deux pas, mais P 3 TR était meilleur.

	10. C 5 C.

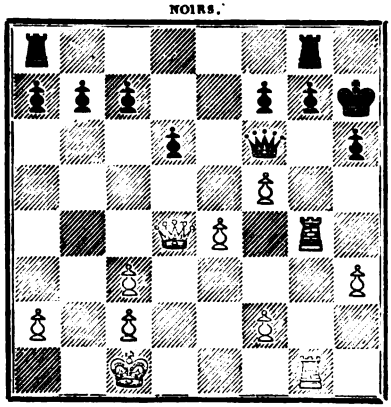
La juste réplique.

11. P 3 TR.	11. C pr. F.
12. D pr. C.	12. P 3 TR.
13. CR 4 D.	13. F 3 FR.
14. C 5 FR.	14. F pr. CD.
15. P pr. F.	15. F 2 D.
16. P 4 CR.	16. F pr. C.
17. PC pr. F.	17. D 3 F.
18. T 4 CR.	18. R 2 T.
19. TD 1 C.	19. T 1 CR.
20. D 4 D.	

Coup décisif.

Position après le 20e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	20. D pr. D.
21. P pr D.	21. P 3 FR.
22. P 4 FR.	22. TD 1 R.
23. T 1 R.	23. T 2 R.
24. P 5 R.	24. PD pr. P.
25. PF pr. P.	25. P pr. P.
26. P pr. P.	26. T 1 F.
27. T 4 FR.	27. T 1 D.
28. P 6 R.	28. T 3 D.
29. P 4 TR.	29. R 1 C.
30. P 5 T.	30. R 1 F.
31. T 1 C.	31. T 1 R.
32. T 6 C.	32. T 3 T.
33. P 6 F.	33. P pr. P.
34. T4F pr. P échec.	34. R 2 R.
35. T pr. P.	

Toute cette fin de partie est correctement menée par M. de Vère.

	35. T pr. PT.
36. T 7 F, échec.	36. R 3 D.
37. T 7 D. échec.	37. R 3 F.
38. T 3 D.	38. T 2 R.
39. T 6 CR.	39. T 8 T, échec.
40. R 2 C.	40. T 8 TR.
41. P 6 T.	41. T 8 R.
42. T 3 TR.	42. T 2 T.
43. T 7 C.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

13

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	**Noirs** (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. CD 3 FD.	

C'est le meilleur coup.

Si : 2. C 3 FR.	2. P 3 R.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. P.	4. C 3 FR.

Et nous préférons les Noirs.

2. P 3 R.

Peut-être vaut-il mieux répondre par C 3 FD, et si les Blancs se développent au moyen de P 3 CR et F 2 CR, les Noirs restreignent l'action du Fou par P 4 R.

3. P 3 CR.	3. C 3 FD.
4. F 2 CR.	4. C 3 FR.
5. CR 2 R.	5. P 4 D.
6. P pr. P	6. P pr. P.
7. P 4 D.	7. FD 3 R.
8. Roque.	8. P pr. P.
9. C pr. P.	9. FR 4 FD.
10. CR 3 CD.	

La combinaison de M. Steinitz repose sur la faiblesse du Pion isolé de leur adversaire.

	10. F 3 CD.
11. F 5 CR.	11. C 2 R.

En adoptant ce coup les Noirs savaient qu'ils perdraient le P du C du Roi, mais ils espéraient avoir une compensation en formant une attaque par l'ouverture de la ligne du Cav.

12. D 3 FR.	12. D 2 D.
13. F pr. C.	13. P pr. F.
14. D pr. P.	14. Roque TD.
15. P 4 TD.	15. P 3 TD. (*V.* diagr.)

Si :	15. P 4 TD.
16. C 5 CD.	16. C 3 FD.

Pour éviter la perte d'un Pion.

17. TR 1 D

Et les Blancs ont meilleur jeu.

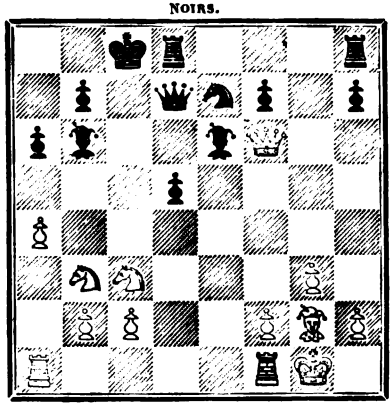
16. P 5 TD.	16. F 2 TD.
17. C 4 TD.	17. C 3 FD.

Sans utilité ; il eût mieux valu jouer TR 1 C.

18. CR 5 FD.	18. D 1 R.
19. TR 1 R.	19. TD 3 D

Position après le 15e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

20. TD 1 D.	**20.** D 1 D.
21. D pr. D.	**21.** TR pr. D.
22. C pr. F.	**22.** P pr. C.
23. F 3 TR.	

Les Blancs ont très-bien apprécié la situation embarrassée de l'adversaire et on voit le rôle important de ce Fou depuis le début.

23. TR 1 FR.

Ne pouvant sauver le Pion c'était la seule contre-attaque qui eût quelque chance de succès.

24. F pr. P échec.	**24.** R 2 FD.
25. TD 2 D.	**25.** C 1 D.
26. F 3 TR.	**26.** TD 3 FR.
27. TR 2 R.	**27.** P 4 TR.
28. R 2 CR.	**28.** P 5 TR.
29. P 4 FR.	**29.** P pr. P.
30. P pr. P.	**30.** T 1 CR.
31. R 3 FR.	**31.** C 2 FR.
32. T 7 R, échec.	**32.** R 3 D.
33. T 7 D, échec.	**33.** R 3 FD.
34. T pr. C.	

Bien joué; les Fous étant de différente couleur il y avait intérêt à échanger le Fou contre le Cavalier.

	34. T pr. T.
35. F 6 R.	35. T 2 CR.
36. F pr. P échec.	36. R 2 FD.
37. F pr. T.	37. T pr. F.
38. P 4 CR.	38. T 2 R.
39. T 2 R.	39. T pr. T.
40. R pr. T.	40. R 3 D.
41. P 5 CR.	41. R 4 D.
42. R 3 FR.	42. F 1 CD.
43. R 4 CR.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 3/4.	1 heure 3/4.

14

GAMBIT DU CENTRE.

Blancs (M. S. From).	Noirs (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 D.	2. P pr. P.
3. P 3 FD.	3. P 6 D.

Trop timide; on peut prendre le P du F, ainsi que nous l'avons dit à propos de ce même début dans la partie entre M. From et M. Winaver.

4. F pr. P.	4. F 4 FD.
5. C 3 FR.	5. P 3 D.
6. P 4 CD.	6. F 3 CD.
7. P 4 TD.	7. P 3 TD.
8. Roque.	8. C 3 FR.
9. CD 2 D.	9. Roque.
10. F 2 CD.	

Il nous semble que M. From obtenait une meilleure partie en attaquant de suite le Fou du Roi avec le Cav. de la Dame.

	10. C 3 FD.
11. C 4 FD.	11. F 2 TD.
12. P 5 CD.	12. C 2 R.

13. P 5 R.	13. P pr. P.
14. CD pr. P.	14. F 4 FD.
15. P 4 FD.	15. C 3 CR.
16. D 2 FD.	

Les Blancs ont la supériorité.

	16. C 5 FR.
17. TD 1 D.	17. D 2 R.
18. TR 1 R.	18. F 3 R.
19. D 1 FD.	19. C pr. F.
20. C pr. C.	20. TR. 1 D.
21. D 5 CR.	21. P 3 CD.
22. C pr. F.	22. P pr. C.
23. F pr. C.	23. D pr. F.
24. T pr. T échec.	

Afin de gagner le Pion du Fou.

	24. D pr. T.
25. D pr. P.	25. P pr. P.
26. PT pr. P.	26. T 5 TD.
27. C 5 R.	27. D 3 D.
28. D 3 R.	28. F pr. P.
29. C pr. F.	29. T pr. F.
30. D 8 R échec.	30. D 1 FR.
31. D 7 D.	31. P 3 C.
32. P 3 CR.	32. D 4 FD.
33. T 7 R.	33. T 8 F échec.
34. R 2 C.	34. D 5 FD.
35. D 8 R échec.	35. R 2 C.
36. T 2 R.	36. D 4 D échec.
37. P 3 FR.	37. T 4 FD.
38. D 3 R.	38. P 4 TR.
39. T 2 D.	39. D 5 FD.
40. T 2 CD.	40. T pr. P.
41. T pr. T.	41. D pr. T.
42. D 3 FD échec	42. R 3 TR.
43. D pr. P.	43. D 7 R échec.
44. R 3 T.	44. D pr. P.
45. D 4 FR.	

Grande faute; la Dame était essentielle pour faire la partie nulle.

	45. D pr. D.
46. P pr. D.	46. P 2 C.

47. P 5 FR.	47. P 4 CR.
48. R 3 CR.	48. P 5 TR échec.

Le coup correct est R 3 F.
Les Blancs abandonnent.

1 heure.	1 heure 1/2.

15

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Samuel Loyd).	Noirs (M. Cecil de Vère).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 F.	3. F 4 F.
4. P 3 D.	

M. Loyd, qui, lorsqu'il n'a pas le trait, accepte toujours de bonne grâce le début que veut jouer l'adversaire, montre une grande prédilection pour ce Giuoco Piano quand c'est à lui de jouer le premier.

	4. P 3 D.
5. F 3 R.	5. F 3 CD.
6. Roque.	6. F 5 CR.
7. C 3 FD.	7. D 2 D.
8. C 5 D.	8. CD 2 R.
9. P 3 TR.	9. F 4 TR.
10. C pr. PR.	10. F pr. D. (V. diagr.)
11. C pr. D.	11. C pr. C.
12. F pr. C.	12. F pr. F.
13. P pr. F.	13. F 4 T.
14. F pr. PCD.	14. T 1 D.
15. F 6 F.	15. T pr. C.
16. T 5 F.	16. C 3 F.
17. T 5 TD.	17. R 2 R.
18. F pr. T.	18. R pr. F.
19. T pr. P.	

Le résultat n'est pas favorable aux Noirs, qui auraient pu se résigner, au 10e coup, à la perte d'un Pion.

Position après le 40e coup des Noirs.

NOIRS.

BLANCS.

	19. T 1 R.
20. P 4 TD.	20. P 4 D.
21. P 5 T.	21. P pr. P.
22. P 4 D.	22. C 4 D.
23. R 2 F.	23. P 4 FR.
24. P 6 T.	24. P 5 F.
25. T 7 C.	25. P pr. P échec.
26. R 1 R.	26. T 1 FR.
27. T 5 CD.	27. C 5 F.
28. T 5 CR.	28. F 7 R.

Afin de porter ensuite cette pièce à sa 5e du Fou de la Dame, et prendre e Pion du Cav. du Roi.

29. T pr. P échec.	29. R 3 D.
30. T 3 TD.	30. F 5 F.
31. T pr. PR.	31. C 3 R.
32. T pr. PT.	32. C pr. P.
33. T pr. PR.	33. R 4 D.
34. TR 7 R.	34. F pr. P.
35. TR 5 R échec.	35. R 3 D.
36. P 4 F.	36. P 4 F.
37. T 5 D échec.	37. R 3 F.
38. P 3 CD.	38. C pr. P.
39. T 6 R échec.	39. R 2 C.
40. T 7 D échec.	40. R 1 F.

41. T 7 TD.	**41.** F pr. D.
42. T 8 T, échec.	**42.** R 2 D.

Et après quelques coups de plus les Noirs ont abandonné la partie.

1 heure.	1 heure.

16

PARTIE DU PION DU FOU DU ROI.

Blancs (M. le baron d'André).	**Noirs** (M. Celso Golmayo).
1. P 4 FR.	**1.** P 4 D.
2. P 3 CD.	**2.** P 4 FD.
3. P 3 R.	**3.** C 3 FD.
4. C 3 FR.	**4.** C 3 FR.
5. F 5 CD.	**5.** F 5 CR.
6. F pr. C, échec.	**6.** P pr. F.
7. P 3 D.	**7.** P 3 R.
8. Roque.	**8.** F 3 D.
9. D 1 R.	

Pour affaiblir le Pion doublé on devait jouer P 4 FD.

	9. Roque.
10. C 3 FD.	**10.** TR 1 R.
11. C 5 R.	

Nous aurions préféré former une attaque sur le Pion 4 FD.

	11. F pr. C.
12. P pr. F.	**12.** C 2 D.
13. D 3 CR.	**13.** F 4 TR.
14. C 1 D.	

Avant cela F 2 CD semble meilleur.

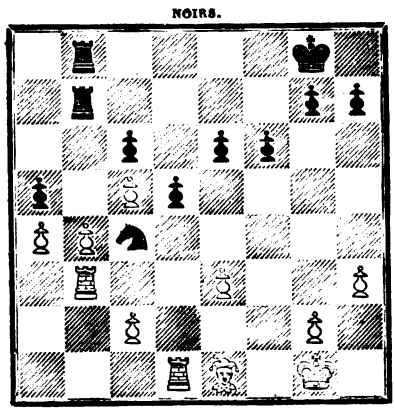
	14. F pr. C.
15. T pr. F.	**15.** D 2 FD.
16. P 4 D.	**16.** P 3 FR.

Les Noirs ont un avantage évident.

17. P pr. P4F.	17. D pr. PR,
18. D pr. D.	18. C pr. D.
19. P 3 TR.	19. C 2 D
20. P 4 CD.	20. C 4 R.
21. P 4 TD.	21. T 1 CD.
22. T 1 CD.	22. T 2 CD.
23. T 3 CD.	23. TR 1 CD.
24. F 2 D.	24. C 5 FD.
25. F 1 R.	25. P 4 TD.

Position après le 25e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

26. P pr. P

Si :	26. P 5 CD.	26. P pr. P.
	27. P 6 FD.	27. T 7 FD (meilleur).
	28. P pr. P.	28. P 5 TD.
	29. T 4 CD.	29. C pr. PR.
	30. T 1 FD.	30. R 2 FR.
	31. F 2 F.	31. C 5 FD.
	32. P 3 FD.	32. C 6 T.

Et les Noirs ont meilleur jeu.

	26. T pr. T.
27. P pr. T.	27. T pr. P.
28. P 4 R.	28. T 6 TD.
29. P pr. P.	29. PR pr. P.
30. T 1 CD.	30. T pr. P.
31. T 8 CD.	31. R 2 F.

32. T 8 FD.	32. C pr. P.
33. F pr. C.	33. T pr. F.
34. T pr. P.	34. T 5 D.
35. T 7 FD, échec.	35. R 3 R.
36. P 6 FD.	36. R 3 D.
37. T pr. P.	37. R pr. P.
38. T pr. P.	38. P 6 D.
39. R 2 FR.	39. T 4 R.
40. T 8 TR.	40. R 4 FD.
41. T 8 FD, échec.	41. R 5 D.
42. P 4 TR.	42. P 7 D.
43. T 8 D, échec.	43. R 6 FD.
44. T 8 FD, échec.	44. R 6 D.
45. T 8 D, échec.	45. R 7 FD.
46. T 8 FD, échec.	46. R 8 D.
47. T 6 FD.	47. T 4 FR, échec.
48. R 3 CR.	48. R 7 R.
49. R 4 CR.	49. P 8 D f. D.
50. T 6 R, échec.	50. T 4 R.
51. T pr. P.	51. D 5 D, échec.
52. T 4 FR.	52. T 5 R.
53. P 3 CR.	53. D 2 CR, échec.
54. R 3 TR.	54. T pr. T.

Et les Blancs abandonnent.

3/4 d'heure.	1 heure.

17

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Gustave Neumann).	Noirs (M. Winawer).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. C 3 FR.

Le mérite de ce coup a été souvent essayé, et nous ne pensons pas qu'aucune autre défense soit aussi satisfaisante.

	4. Roque.	4. C pr. T
	5. P 4 D.	5. P pr P.

M. Winawer aurait dû jouer F 2 R, alors voici la continuation :

(a)	6. P 5 D.	6. C 3 D.
	7. F 2 R.	7. P 5 R.
	8. P pr. C.	8. P pr. C.
	9. P pr. PCD.	9. F pr. P.
	10. F pr. P.	

La partie est à peu de chose près égale.

(b)	6. D 2 R.	6. C 3 D.
	7. F pr. C.	7. PCD pr. F!
	8. P pr. P.	8. C 2 CD.

Et il y a égalité.

	6. T 1 R.	6. P 4 FR.

Le seul moyen d'éviter la perte d'une pièce.

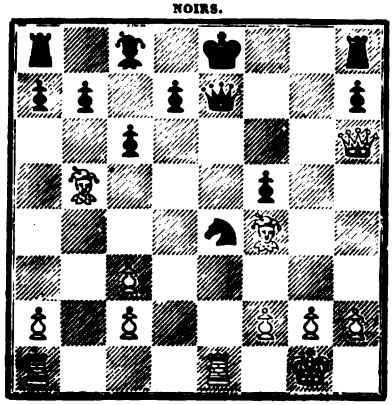
	7. C pr. P.	7. C pr. C.
	8. D pr. C.	8. F 2 R.
	9. D pr. PCR.	9. F 3 FR.
	10. D 6 TR.	10. D 2 R.
	11. C 3 FD.	

La position des Blancs est très-supérieure.

		11. P 3 FD.
	12. F 4 FR.	12. F pr. C.
	13. P pr. F.	

Position après le 13e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	13. P 4 D.
Si :	13. P pr. F.
14. P 3 FR.	14. P 4 D.
15. P pr. C.	15. PD pr. P.
16. TD 1 D.	16. F 3 R (meilleur).
17. F 5 CR.	17. D 2 FR.
18. T 6 D.	

Les Blancs gagnent.

14. F 2 R.	14. F 3 R.
15. P 5 TR, échec.	15. R 2 D.
16. P 3 FR.	16. C 4 FD.
17. F 5 R.	17. TR 1 CR.
18. F 4 D.	18. P 3 CD.
19. F pr. C.	19. P pr. F.
20. T 5 R.	20. TD 1 FR.
21. TD 1 CD.	

Le coup est décisif.

	21. D 3 FR.
22. D pr. P, échec.	22. R 3 D.
23. TD 1 R.	23. D pr. T.
24. T pr. D.	24. R pr. T.
25. D 7 R.	25. P 5 FR.

Il n'y a pas de meilleur coup.

26. F 4 CR.	26. T pr. F.
27. P pr. T.	27. T 2 FR.
28. D 8 R.	28. P 6 FR.
29. P pr. P.	29. T pr. P.
30. R 2 CR.	30. T 5 FR.
31. P 3 TR.	31. P 5 D.
32. R 3 C.	32. T 5 R.
33. P 4 FD.	33. T 6 R, échec.
34. R 4 T.	34. T 6 FD.
35. D pr. P3FD.	35. T pr. P4FD.
36. D 2 CR.	36. T 6 FD.
37. R 5 CR.	37. F 4 D.
38. D 2 TR, échec.	38. R 3 R.
39. D 2 R, échec.	39. T 6 R.
40. D 6 TD, échec.	40. R 2 D.

Il est clair que si les Noirs jouent le Roi à la quatrième case du Roi, le mat suit en deux coups.

41. D pr. P échec.	41. R 3 D.

42. P 4 TR.	42. T 6 FD.
43. P 5 TR.	43. F 5 R.
44. P 6 TR.	44. T 6 TR.
45. D 6 CD, échec.	45. R 4 D.
46. P 4 TD.	46. F pr. P.
47. P 5 TD.	47. R 5 FD.
48. P 6 TD.	48. F 5 R.
49. P 7 TD.	49. T 6 TD.
50. R 4 FR.	50. F 4 D.
51. P 7 TR.	51. T 6 FR, échec.
52. R 5 R.	52. T 6 R, échec.
53. R 6 FR.	53. T 6 F, échec.
54. R 7 CR.	54. T 2 F, échec.
55. R 6 CR.	55. T 1 FR.
56. D 6 FR.	

La manière la plus prompte d'avoir raison de leur habile adversaire.

	56. T 1 R.
57. R 7 CR.	57. F 5 R.
58. P 8 TR f. D.	58. T pr. D.
59. R pr. T.	59. F 4 D.
60. P 8 TD f. D.	60. F pr. D.
61. D 6 TD, échec.	61. R 6 FD.
62. D pr. F.	

Et les Noirs abandonnent.

3/4 d'heure.	1 heure 45 minutes.

18

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Arnous de Rivière).	**Noirs** (M. Wilhelm Steinitz).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. C 2 R.
4. P 4 D.	4. P pr. P.
5. C pr. P.	

Il est préférable de roquer.

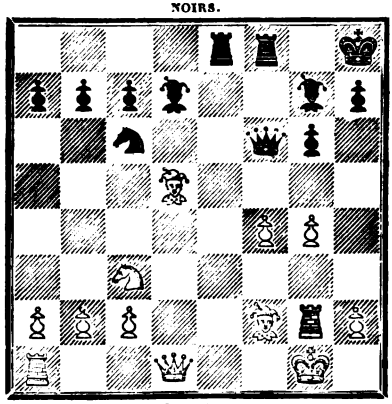
	5. P 3 CR.
6. Roque.	6. F 2 CR.
7. FD 3 R.	7. Roque.
8. C 3 FD.	8. P 4 FR.
9. F 4 FD, échec.	9. R 1 TR.
10. P pr. P.	

Dans une partie jouée plus tard contre M. Kolisch, le coup adopté ici est P 3 FR, qui donne aux Blancs un jeu très-solide.

	10. C pr. P.
11. C pr. C.	11. T pr. C.
12. P 4 FR.	12. P 3 D.
13. P 4 CR?	13. T 1 FR.
14. T 2 FR.	14. F 2 D.
15. F 5 D.	15. D 3 TR.
16. T 2 CR.	16. TD 1 R.
17. F 2 FR.	17. D 3 FR.

Position après le 17e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

18. C 2 R.

Nous allons donner une continuation plus favorable aux Blancs s'ils avaient joué ici P 5 FR.

18. P 5 FR.	18. P pr. P.
19. P 5 CR.	19. D 3 CR (A), (B).
20. F 3 F.	

Avec meilleur jeu.

A

	19. D 4 R.
20. D 5 TR.	20. P 5 F.
21. T 1 R (mauvais) (*a*).	21. D pr. T, échec.
22. F pr. D.	22. T. pr. F, échec.
23. R 2 F.	23. TR 1 R.

Menaçant échec avec le Fou et mat avec la Tour à la 3e case du Fou du Roi.

a) 21. F 7 F.	21. T 2 R.
22. F 6 C.	22. P 3 TR.
23. T 1 T.	23. D 4 TD.
24. T pr. T.	24. C pr. T.
25. P pr. P.	25. F pr. C.
26. D pr. D.	26. F pr. D.
27. F 4 D, échec et gagne.	

B

	19. D 2 R.
20. D 5 TR.	20. C 4 R.
21. P 6 CR.	21. P 3 T.
22. F 4 TR, etc.	

	18. F 3 R.
19. P 5 CR.	19. D pr. PCD.

19. F pr. C (meilleur).

M. Steinitz a calculé juste quand il a pris ce Pion. La variante ci-après lui est aussi avantageuse que la suite, telle qu'elle a été jouée.

20. T 1 CD.	20. D 6 TD.
21. T 3 CR.	21. D 3 TD.
22. F pr. F.	22. T pr. F.
23. C 4 D.	23. C pr. C.
24. F pr. C.	24. T pr. P.

Les Noirs ont meilleur jeu.

20. T 1 CD.	20. D 6 TD.
21. F pr. F.	21. T pr. F.
22. T pr. PCD.	22. D 6 FR.

Voilà pourquoi les Noirs pouvaient prendre le Pion du Cavalier de la Dame. Si M. Steinitz avait joué le coup assez naturel D 3 T, comme le pensait l'adversaire, alors :

23. T pr. PF.	23. T pr. C.
24. T pr. C.	

Et les Blancs ont plutôt l'avantage.

23. F pr. PTD.

Il n'y a rien de bon à faire, par exemple :

23. F 3 C.	23. C 5 D, etc.
	23. C pr. F.
24. T pr. PFD.	24. C 4 CD.
25. T pr. F.	25. R pr. T.
26. D 1 TD, échec.	26. R 1 CR.
27. T 2 FR.	27. D 6 R.

Et la partie, après une dizaine de coups, a été gagnée par les Noirs.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

19

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	**Noirs** (M. J. Kolisch).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 D.	4. P 3 D.
5. F 3 R.	5. F 3 CD.
6. C 2 D.	6. C 3 FR.
7. P 3 TR.	7. F 3 R.
8. F 3 CD.	8. D 2 D.
9. D 2 R.	9. Roque TD.
10. P 4 FD.	

Jusqu'à ce coup il n'y avait pas à redire ; mais M. Rousseau fait ici un premier coup faible.

	10. P 3 TR.
11. P 3 TD.	11. C 4 TR.
12. Roque TD.	12. P 4 CR.
13. F 4 TD.	13. C 5 FR.
14. D 1 FR.	14. P 4 FR.
15. C 3 CD.	15. D 2 TR.
16. CR 2 D.	16. CD 2 R.
17. P 3 CR.	17. CR 3 CR.

18. P 5 FD.	18. PD pr. P.
19. C pr. P.	19. P 5 FR.
20. C pr. F.	20. P pr. F.
21. C 4 FD.	21. TD 1 R.
22. F pr. T.	22. T pr. F.
23. P 4 D.	23. PR pr. P.
24. C pr. F, échec.	24. PT pr. C.
25. D 4 FD.	

Les Blancs, avec l'échange de plus et une position sûre, auraient dû prendre le Pion de la Dame au lieu de chercher à former une attaque.

	25. C 3 FD.
26. P 4 FR.	26. D 2 FR.
27. P 5 FR.	27. CR 4 R.
28. D 2 R.	28. T pr. C.
29. P pr. T.	29. D pr. P.
30. D 5 TR.	30. P 6 D.
31. TR 1 FR.	31. D 7 TD.
32. T 8 F, échec.	32. C 1 D.
33. T pr. PD.	33. C pr. T, échec.
34. R 1 D.	34. C 7 FR, échec.
35. R 2 R.	35. D 5 FD, échec.
36. R 3 F.	36. D pr. P, échec.
37. R 2 R.	37. D 6 D, échec.
38. R 1 R.	38. D 8 C, échec.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

20

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. J. Kolisch).	**Noirs** (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 F.	3. F 4 F.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.

5. P 3 FD.	5. F 4 TD.
6. P 4 D.	6. P pr. P.
7. Roque.	7. P 3 D.

En retirant le Fou à la troisième du Cavalier, on ôte aux Blancs la chance de faire l'attaque de Waller.

8. D 3 CD.	8. D 2 D.

On joue ordinairement D 3 FR.

9. P 5 R.	9. P pr. PFD.

Très-faible.

10. T 1 R.	10. P 7 FD.
11. P 6 R.	11. P pr. P.
12. F pr. P.	12. F pr. T.
13. F pr. D, échec.	13. F pr. F.
14. D pr. PF.	14. F 4 TD.
15. F 2 CD.	15. C 3 FR.
16. D 2 R, échec.	16. CD 2 R.

Mieux valait encore jouer le Roi à la case du Fou du Roi.

17. CD 3 TD.	17. P 3 TD.
18. C 5 CR.	18. F 5 CR.
19. P 3 FR.	19. F 2 D.
20. C 4 FD.	20. F 4 CD.
21. C 6 R.	21. T 1 CR.
22. P 4 TD.	22. F pr. C.
23. D pr. F.	23. R 2 D.
24. C pr. PC.	24. P 4 D.
25. T 1 D.	25. TD 1 FR.
26. F pr. C.	26. T pr. F.
27. T pr. PD, échec.	27. R 1 F.
28. D 4 C, échec.	28. R 1 C.
29. T pr. F.	29. T 3 CR.
30. T 5 CR.	30. TR pr. C.
31. T pr. T.	31. C pr. T.
32. P 4 TR.	32. T 2 R.
33. P 5 TR.	33. C 4 R.
34. D 8 CR, échec.	34. R 2 T.
35. P 4 FR.	35. C 3 FD.
36. P 5 FR.	36. T 2 D.
37. P 6 FR.	37. C 1 D.
38. D 8 R.	38. T 5 D.

39. P 7 FR.	39. C pr. P.
40. D pr. C.	40. P 4 FD.
41. D pr. PTR.	41. P 5 FD.
42. D 7 FD.	42. T 5 TR.
43. D 5 FD.	43. R 1 TD.
44. D 8 FR, échec.	

Et les Blancs gagnent.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

21

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	**Noirs** (M. Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. C 3 FD.	2. P 3 R.
3. P 3 CR.	3. C 3 FD.
4. F 2 CR	4. C 3 FR.
5. CR 2 R.	5. P 4 D.
6. P pr. P.	6. P pr. P.
7. P 4 D.	7. P pr. P.

Jusqu'à ce coup une complète similitude existait entre cette partie et celle jouée par M. Steinitz ayant le trait contre M. A. de Rivière.

8. C pr. P.	8. F 5 CD.
9. Roque.	9. F pr. C.
10. P pr. F.	10. Roque.
11. F 5 CR.	

A cause de ce coup le jeu des Noirs devient faible, car le Pion isolé sur la ligne de la Dame ne semble pas pouvoir être défendu. Ainsi, F 5 CD au huitième coup ne vaut pas mieux que F 4 FD.

	11. P 3 TR.
Si :	11. F 3 R.
12. P 4 FR.	12. P 3 CR.
13. P 5 TR, etc.	

12. F pr. C.	12. D pr. F.
13. F pr. P.	13. F 6 TR.
14. T 1 R.	14. TD 1 D.
15. F pr. C.	15. P pr. F.
16. D 5 TR.	16. F 3 R.

Nous considérons ce coup comme très-inférieur à F 1 F.

17. C pr. P.	17. T 1 FD.

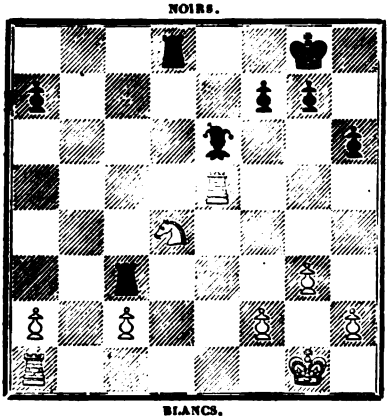
Pourquoi pas à la septième case de la Dame.

18. C 4 D.	18. T pr. P.
19. D 5 R.	19. D pr. D.
20. T pr. D.	20. T 1 D.
21. T 3 R.	

Bien mieux que Cavalier prend Fou, qui eût permis aux Noirs de s'établir avec les Tours à la deuxième ligne.

Position après le 20e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

Ou bien :

C pr. F.	P pr. C.
T 2 R.	TR 1 FD.
T 1 FD.	TR 3 FD, etc.

Les Noirs ont la nullité.

	21. T 5 FD.
22. P 3 FD.	22. TR 1 FD.
23. C 2 R.	23. TD 5 TD.

24. P 3 TD.	24. TR 1 CD.
25. C 4 D.	25. F 6 TR.
26. P 3 FR.	26. TR 7 CD.
27. T 2 R.	27. T pr. T.
28. C pr. T.	28. R 1 FR.
29. R 2 FR.	29. F 3 R.
30. R 3 R.	30. R 2 R.
31. C 4 FR.	31. R 3 D.
32. C 3 D.	32. F 6 CD.
33. C 2 CD.	33. T 4 TD.
34. P 4 FD.	34. T 4 TR.
35. P 4 TR.	35. P 4 CR.
36. R 3 D.	36. P pr. P.
37. P 4 CR.	

Bien joué pour gagner le Fou, ce qui n'eût pas été possible après P pr. P, car les Noirs jouaient T 4 FR.

	37. T 4 TD.
38. R 3 FD.	38. T 4 R.

Le Fou étant forcément perdu, les Noirs veulent gagner un Pion.

39. R pr. F.	39. T 6 R, échec.
40. R 4 CD.	40. T pr. PFR.
41. T 1 D, échec.	41. R 2 FD.
42. C 3 D.	42. T 6 CR.
43. C 5 R.	43. P 3 FR.
44. C 7 D.	44. P 6 TR.
45. C pr. P.	45. P 7 TR.
46. T 1 TR.	46. T 7 CR.
47. C 5 D, échec.	47. R 3 FD.
48. C 3 R.	48. T 6 CR.
49. C 5 FR.	49. T 6 TR.
50. P 4 TD.	50. P 4 TD, échec.
51. R pr. P.	51. R 4 FD.
52. R 6 TD.	52. P 4 TR.

C'est mauvais; mais que faire si on ne veut pas encore abandonner?

53. P 5 CR.	53. T 6 FR.
54. C 7 CR.	54. T 6 TD.
55. R 5 TD.	55. T 6 TR.
56. C 6 R, échec.	56. R pr. P.
57. P 6 CR.	57. T 6 CR.

58. P 7 CR.	58. T 7 CR.
59. T pr. P.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 3/4.	1 heure 3/4.

22

GAMBIT DU FOU.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	Noirs (M. S. From).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. P pr. P.
3. F 4 FD.	3. P 4 FR.
4. D 2 R.	4. C 3 FR.

Cette innovation n'est pas recommandable; le coup juste est D 5 T échec.

5. P 5 R.	5. C 5 R.
6. C 3 FR.	6. F 2 R.
7. Roque.	7. P 4 D.
8. P pr. P.	8. P pr. P.
9. P 3 D.	9. C 3 FR.
10. F pr. P.	10. P 4 D.

Les Noirs sont obligés de pousser ce Pion pour roquer; mais le Pion sera très-faible.

11. F 3 CD.	11. Roque.
12. C 3 FD.	12. T 1 R.
13. P 4 D.	13. F 5 CD.
14. D 3 D.	14. F pr. C.
15. P pr. F.	15. P 4 TD.
16. F pr. C.	

Bon coup pour gagner un temps. A partir de ce moment M. Rosenthal maintient son avantage avec soin.

	16. T pr. F.
17. P 4 FD.	17. F 3 R.
18. C 5 CR.	18. D 2 D.

19. C pr. F.	19. D pr. C.
20. P pr. P.	20. D 5 R.
21. D pr. D.	21. P pr. D.
22. P 4 FD.	22. TR 1 D.
23. P 5 FD.	23. P 5 TD.
24. F pr. P.	24. C pr. P.
25. F 3 CD.	25. R 1 TR.
26. F pr. C.	26. T pr. F.
27. T 1 D.	27. P 3 T.
28. R 2 F.	28. T 1 TD.
29. T 2 D.	29. T 6 T.
30. T 1 R.	30. T 4 FR, échec.
31. R 2 R.	31. T 6 FD.
32. T 1 CD.	32. T 4 CR.
33. P 3 CR.	33. T 4 TR.
34. T 1 T.	34. T 4 FR.
35. T 2 CD.	35. TR 6 FR.
36. T 1 D.	36. TR 6 R, échec.
37. R 2 FR.	37. T 6 FR, échec.
38. R 2 C.	38. P 4 CR.
39. T 1 R.	39. TR 6 R.
40. TD 2 R.	40. T pr. T, échec.
41. T pr. T.	41. P 6 R.
42. R 3 F.	42. T 6 D.
43. R 4 R.	43. T 7 D.
44. R pr. P.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 1/4.	1 heure 1/4.

23

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Szimon Winawer).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. P 4 FR.	

Nous trouvons préférable la sortie du Cavalier de la Dame.

	2. P 3 R.
3. C 3 FR.	3. CD 3 F.
4. FR 5 CD.	4. P 3 TD.

Il fallait jouer CR 2 R.

5. F pr. C.	5. PC pr. F.
6. Roque.	6. P 4 D.
7. P 3 D.	7. FR 2 R.
8. P 4 FD.	8. CR 3 F.
9. CD 3 F.	9. Roque.
10. D 2 R.	10. TD 2 TD.
11. R 1 TR.	11. TR 1 R.
12. P 3 CD.	12. FR 1 FR.
13. CD 1 D.	13. C 2 D.
14. P 4 CR.	14. P 3 FR.
15. P 5 R.	15. C 1 CD.

On voit comme une seule erreur dans le début a suffi pour restreindre le jeu des Noirs, tandis que les Blancs ont un beau développement sur l'Échiquier.

16. P 5 CR.	16. P 4 FR.
17. P 6 CR.	17. F 2 R.

P 3 TR semble meilleur.

18. P pr. P, échec.	18. R pr. P.
19. D 2 CR.	19. T 1 TR.
20. T 1 CR.	20. D 1 FR.
21. D 6 C, échec.	21. R 1 C.
22. F 3 TD.	22. D 2 FR.

Nous aurions mieux aimé T 6 TR.

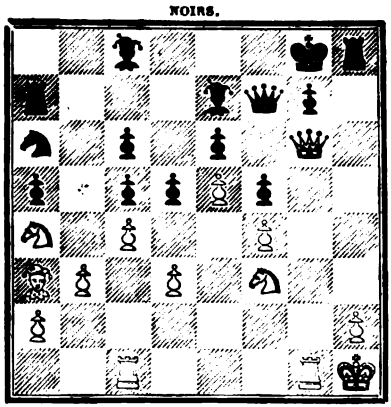
23. C 3 FD.	23. P 4 TD.
24. C 4 TD.	24. C 3 TD.
25. TD 1 FD (*V.* diagr.).	25. P 5 D.
26. TD 2 FD.	26. C 5 CD.
27. F pr. C.	27. PTD pr. F.
28. TD 2 CR.	28. T 2 TR.

Comme les Cavaliers auront de la peine à attaquer les Pions noirs, M. Neumann avait peut-être intérêt à jouer le Fou 1 FR, en se tenant complétement sur la défensive.

29. D pr. D, échec.	29. R pr. D.
30. C 5 C, échec.	30. F pr. C.
31. T pr. F.	31. F 2 D.

Position après le 25e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

32. TR 2 CR.	32. T 4 TD.
33. R 1 C.	33. F 1 R.
34. T 6 CR.	34. F 2 D.
35. P 4 TR.	35. R 1 F.
36. P 5 T.	

Les Blancs profitent habilement de leur position.

	36. F 1 R.
37. T pr. P6R.	37. T pr. P4T.
38. T 5 CR.	38. T pr. T, échec.
39. P pr. T.	39. P 3 CR.
40. R 2 F.	40. T 2 T.
41. T 6 F, échec.	41. R 2 C.

R 1 C est un peu meilleur.

42. R 3 C.	42. R 1 C.
43. R 4 F.	43. T 2 TR.
44. C pr. P.	44. T 5 T, échec.
45. R 3 C.	45. T 5 C, échec.
46. R 3 F.	46. F 2 F.

Il est évident que la Tour ne peut pas prendre le Pion à cause de C 6 R.

47. P 6 R.	47. F 1 R.
48. C 7 D.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 3/4.	1 heure 3/4.

24

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Czarnowski).	Noirs (M. le baron d'André).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. P 4 FD.
4. Roque.	4. P 3 D.
5. P 3 FD.	5. F 5 CR.
6. D 3 CD.	6. C 4 TD.
7. F pr. P, échec.	

La meilleure continuation est D 4 TD, échec, et si P 3 FD, F 2 R, etc.

	7. R 1 FR.
8. D 4 TD.	8. R pr. F.
9. D pr. C.	9. F pr. C.
10. P pr. F.	10. D 4 CR, échec.
11. R 1 TR.	11. D 5 FR.
12. P 3 TR.	

Faible ; il faut jouer R 2 C, et la partie est nulle.

	12. D pr. P, échec.
13. R 2 TR.	13. F pr. P.
14. D 5 D, échec.	14. R 2 R.
15. T 1 CR.	15. F pr. T, échec.

Et les Blancs abandonnent.
Joué très-vite de part et d'autre.

25

DÉBUT IRRÉGULIER.

Blancs (M. le baron d'André).	Noirs (M. Czarnowski).
1. P 3 CD.	1. P 4 R.
2. F 3 TD.	

Avec ce coup très-irrégulier, M. le baron d'André perd au moins le trait; on joue généralement le Fou à la deuxième du Cavalier.

	2. F pr. F.
3. C pr. F.	3. P 4 D.
4. P 3 FD.	4. C 3 FD.
5. C 3 FR.	5. GR 2 R.
6. P 3 R.	6. P 3 TD.
7. F 2 R.	7. C 3 CR.
8. P 4 CD.	8. Roque.
9. P 5 CD.	

Le Roc vaudrait bien mieux.

	9. P pr. P.
10. C pr. P.	10. F 3 R.
11. Roque.	11. P 4 FR.
12. D 2 FD.	12. P 5 FR.

Les Noirs jouent correctement

13. P 4 R.	13. CD 2 R.
14. P 4 FD.	

Ce coup fait perdre la partie.

	14. P pr. PR.
15. D pr. P.	15. P 3 FD.
16. C 3 FD.	16. F 4 FR.

Et les Blancs abandonnent.

Cette partie, comme la précédente, a été jouée par les deux adversaire avec un excès de vitesse.

26

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Arnous de Rivière).	**Noirs** (M. le baron d'André).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. C 5 D.

On sait que les défenses les plus usitées sont à ce point, P 3 TD, F 4 FD, C 3 FR, C 2 R. Nous pensons que C 3 FR est le plus fort coup. Quant à C 5 D, il a pour résultat de doubler un Pion sans compensation.

4. C pr. C.	4. P pr. C.
5. Roque.	5. P 3 TD.
6. F 4 FD.	6. P 4 FD.
7. P 5 R.	7. P 4 CD.

Faute grave.

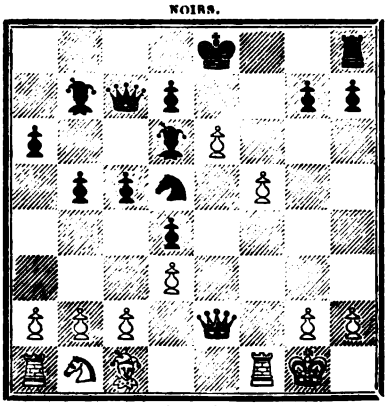
8. F pr. PFR, échec.	8. R pr. F.
9. D 3 FR, échec.	9. R 3 R.

Le Roi devait retourner à sa case.

10. D pr. T.	10. C 2 R.
11. D 4 R.	11. D 2 FD.
12. P 4 FR.	12. F 2 CD.
13. P 5 FR, échec.	13. R 2 FR.
14. P 6 R, échec.	14. R 1 R.
15. D 2 R.	15. C 4 D.
16. P 3 D.	16. F 3 D.

Position après le 16e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

17. D 5 TR, échec.	17. R 1 D.
18. F 5 CR, échec.	18. C 3 FR.
19. C 2 D.	19. P 3 TR.
20. F pr. C, échec.	

Au lieu de prendre, la Tour de la Dame à la case du Roi donnait plus de force à l'attaque.

	20. P pr. F.
21. TD 1 R.	21. T 1 CR.
22. C 4 R.	22. P pr. P.
23. P pr. P.	23. D 2 CR.
24. T 2 R.	24. F 2 R.
25. T 3 FR.	25. D 2 TR.
26. C 3 CR.	

Joué avec trop d'insouciance. T 3 C gagne la partie sans difficulté.

26. T 4 CR.

Bien joué; si le Fou avait pris la Tour, la Dame reprenait, et les Blancs avaient une partie certaine.

27. D 7 FR.

Encore mal joué; il fallait jouer la Dame 4 TR.

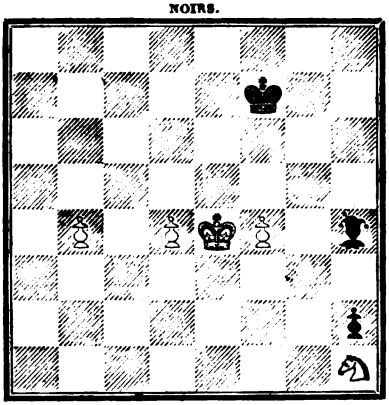
	27. D pr. D.
28. P pr. D.	28. F pr. T.
29. P pr. F.	29. T 2 CR.
30. R 2 FR.	30. T pr. P.
31. C 5 FR.	31. P 4 TR.
32. T 6 R.	32. P 5 FD.
33. T pr. P.	33. F 4 FD.
34. T 6 FD.	34. F 2 TD.
35. P 4 TD.	35. P pr. PD.
36. PF pr. P.	36. P pr. P.
37. P 6 TD.	37. F 1 CD.
38. T pr. P.	38. T 2 CD.
39. T pr. P, échec.	39. R 1 R.
40. T 4 R, échec.	40. R 2 FR.
41. P 4 CD.	41. F pr. P.
42. P 4 FR.	42. T 2 D.
43. P 4 D.	43. T 4 D.
44. C 3 R.	44. P 4 FR.
45. C pr. T.	45. P pr. T.
46. R 3 R.	46. P 5 TR.
47. R pr. P.	47. P 6 TR.
48. C 3 R.	48. F 8 CR.
49. C 1 FR.	49. P 7 TR.
50. C 3 CR.	50. F 7 FR.
51. C 1 TR.	51. F 5 TR.

On pourrait croire que la partie est décidée en faveur des Blancs, mais

dans toutes les variantes que nous avons essayées la nullité est obtenue par les coups justes de la défense.

Position après le 51e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

52. P 5 CD.	52. F 1 D.
53. R 5 D.	53. R 3 FR.
54. R 6 FD.	54. R 4 FR.
55. P 6 CD.	55. F pr. P.
56. R pr. F.	56. R pr. P.
57. P 5 D.	57. R 6 FR.
58. P 6 D.	58. R 7 CR.
59. P 7 D.	59. R pr. C.
60. P 8 D f. D.	60. R 7 CR.

Partie nulle.

Moins d'une demi-heure.	3/4 d'heure.

27

DÉBUT IRRÉGULIER.

Blancs (M. le baron d'André).	Noirs (M. Arnous de Rivière).
1. C 3 FR.	1. P 4 D.
2. P 3 R.	

Bien que ce coup soit inusité il peut être joué sans danger. Nous croyons que P 4 D est plus correct.

	2. C 3 FD.
3. P 3 CD.	3. P 4 R.
4. F 2 CD.	4. F 3 D.
5. F 5 CD.	5. P 3 FR.
6. C 3 FD.	6. CR 2 R.
7. F pr. C, échec.	7. P pr. F.
8. Roque.	8. Roque.

Les Noirs ont déja le meilleur jeu.

9. P 4 R.	9. P 5 D.

On obtenait une attaque plus vive avec P 4 FR.

10. C 2 R.	10. P 4 FR.
11. C 3 CR.	11. P 5 FR.
12. C 5 TR.	

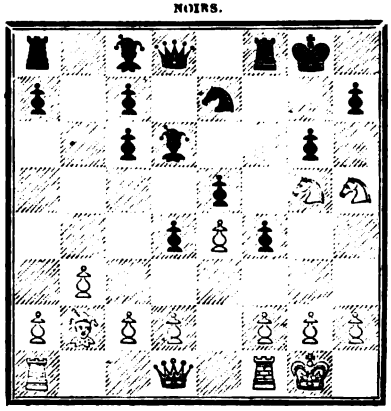
Cette case n'est pas aussi bonne que la deuxième du Roi.

	12. P 3 CR.
13. C 5 CR.	13. D 1 R.

Afin de prendre le Cavalier qui ne pouvait être gagné à cause de D pr. P.

Position après le 13e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

14. D 2 R.	14. P pr. C.
15. D 4 FD, échec.	15. R 2 CR.
16. F pr. P.	

Coup de désespoir.

	16. P pr. F.
17. D pr. P, échec.	17. R 3 CR.
18. C 3 FR.	18. P 4 FD.

Le Cavalier à la case du Cavalier du roi eût donné une bonne case de retraite au Fou si les Blancs avancent le Pion du centre.

19. D 3 D.

Pour gagner la pièce.

	19. R 3 TR.
20. P 5 R.	20. F 4 FR.
21. D 4 FD.	21. F 5 CR.
22. P pr. F.	22. P pr. P.
23. TD 1 R.	23. D 2 FR.
24. D 4 R.	24. TD 1 R.
25. D 3 D.	25. D 3 CR.
26. D 3 FD.	26. C 4 D.
27. D 3 D.	

Forcé.

	27. D pr. D.
28. P pr D.	28. F pr. C.
29. P pr. F.	29. C 5 CD.
30. P 4 D.	30. C 6 D.

La position de ce Cavalier amène une jolie fin.

31. T 4 R.	31. T pr. T.
32. P pr. T.	32. P 6 FR.
33. P pr. P.	33. T 1 C, échec.
34. R 1 T.	34. P pr. P.
35. P 3 TR.	35. T 7 CR.
36. P 3 TD.	36. R 4 CR.
37. P 4 CD.	37. P pr. P.
38. P pr. P.	38. R 3 FR.
39. P 5 CD.	39. R 4 R.
40. P 4 TR.	40. P 3 TR.
41. P 6 CD.	

Le meilleur coup !

41. P pr. P.

Les Blancs abandonnent.

3/4 d'heure. | 25 minutes.

28

PARTIE HOLLANDAISE.

Blancs (M. le baron d'André).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 D.	1. P 4 FR.
2. P 3 R.	

Nous analyserons plus loin le mérite du coup P 4 R.

	2. C 3 FR.
3. C 3 FR.	3. P 3 R.
4. F 3 D.	4. F 2 R.
5. P 3 TD.	5. Roque.
6. P 3 TR.	6. P 3 CD.
7. P 4 CR.	

Jusque-là M. d'André avait ouvert son jeu correctement, mais le dernier coup quoique donnant une certaine attaque est beaucoup trop hardi.

7. C 5 R.

Les Noirs ne doivent pas prendre le Pion, car alors l'attaque serait désastreuse pour eux.

8. C 3 FD.	8. F 2 CD.
9. T 1 CR.	9. P 4 FD (*V.* diagr.).
10. C 5 R.	

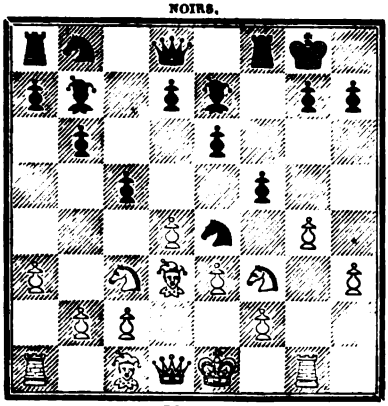
Le coup expose les Blancs à une attaque immédiate ; ils auraient eu de meilleures chances en continuant comme suit :

10. P pr. PFR.	10. PR pr. P.
11. P pr. P.	11. C pr. C.
12. P pr. C.	12. P pr. P.
13. TD 1 CD.	13. D 2 F.
14. F 4 F, échec.	14. R 1 TR.
15. F 5 D.	15. F pr. F.

16. D pr. F.	16. C 3 FD.
17. P 4 FD.	17. TD 1 C.
18. T 3 CD, etc,	

Position après le 9e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

	10. F 5 TR.
11. F pr. C.	11. P pr. F.
12. T 2 C.	12. P 3 D.
13. C 4 FD.	13. F 3 TD.
14. P 3 CD.	14 P 4 D.
15 C 5 R.	15. C 2 D.
16 C pr. C.	16. D pr. C.
17. P pr. P.	17. D 2 FR.
18. D 2 D.	18. D 6 F.
19. T 2 T.	19. P pr. P.

Les Noirs devaient jouer de suite F 6 CR.

20 F 2 CD.	20. F 6 CR.
21. C pr. PD.	21. T 2 FR.

Et les Blancs abandonnent.

1/2 heure.	1/2 heure.

29

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. le baron d'André).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. Roque.	6. P 3 D.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 D.	9. C 4 R.

Mauvaise défense; il faut jouer ce Cavalier à la 4e case de la Tour de la Dame.

10. C pr. C.	10. P pr. C.
11. F 3 TD.	

Très-bon coup.

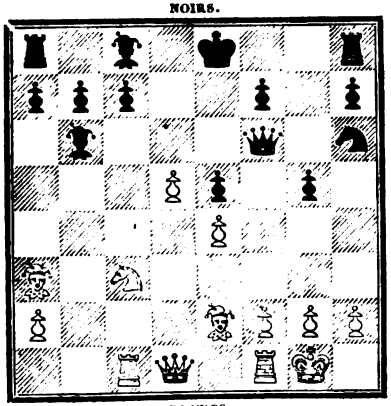
Si :	11. F 5 D.
12. C 2 D.	12. F pr. T.
13. D pr. F avec une terrible attaque.	
	11. D 3 FR.

Ce coup est faible et il vaudrait mieux sortir le Cavalier à la 2e case du Roi, toutefois nous pensons que dans tous les cas les Blancs ont une partie décisive.

12. C 3 FD.	12. C 3 TR.
13. F 2 R.	13. P 4 CR.
14. T 1 FD (*V.* diagr.).	14. F 5 CR.
Si :	14. F 2 D.
15. C 5 CD.	15. F pr. C!
16. F pr. C, échec.	16. R 1 D.
17. P 6 D.	17. P 3 FD.
18. F 2 R.	18. R 2 D.
19. D 4 TD.	19. D 3 R.
20. F 6 TD et gagnent.	

Position après le 14e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

15. C 5 CD.	15. D 1 D.
16. D 2 D.	

Et les Noirs abandonnent.

1/4 d'heure.	1/2 heure.

30

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Celso Golmayo).	**Noirs** (M. Severin From).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. P.	4. D 5 TR.

C'est probablement la meilleure réponse à C pr. P.

5. C 5 CD.

Nous verrons plus loin la Variante D 3 D.

	5. D pr. P, échec.
6. F 2 R.	6. D 4 R.

Faute irréparable. F 5 CD échec est à notre avis un coup très-fort dont voici la continuation :

1

7. P 3 FD.	7. F 4 TD.
8. Roque.	8. P 3 TD.
9. T 1 R.	9. CR 2 R.

Et les Noirs ont un beau jeu.

2

7. F 2 D.	7. R 1 D.
8. Roque.	8. F pr. F.
9. C pr. F.	9. D 3 CR.

Les Blancs ont une bonne attaque, mais les Noirs ont un Pion de plus.

7. P 4 FR.	7. D 5 R.
8. C pr. PFD, échec.	8. R 1 D.
9. C pr. TD.	9. D pr. PCR.
10. F 3 FR.	10. D 3 CR.
11. F 3 R.	11. D 3 R.
12. D 2 R.	12. C 3 FR.
13. P 3 TD.	13. F 3 D.
14. F pr. C.	14. T 1 R.

Meilleur que de prendre le Fou.

15. F 3 FR.	15. D pr. F.
16. D pr. D.	16. T pr. D, échec.
17. R 2 FR.	17. F 4 FD.
18. R 2 CR.	18. P 4 D.
19. P 3 TR.	19. F 4 FR.
20. C 3 FD.	20. F pr. PFD.

M. From devait jouer R 1 FD.

21. TD 1 FD.	21. F 5 R.
22. C pr. F.	22. P pr. C.
23. TR 1 D, échec.	23. R 2 R.
24. T pr. F.	

Et les Noirs abandonnent.

3/4 d'heure.	3/4 d'heure.

31.

GAMBIT DU CENTRE.

Blancs (M. Severin From).	Noirs (M. Celso Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 D.	2. P pr. P.
3. P 3 FD.	3. P 4 D.
4. D pr. P.	4. P pr. P.
5. D pr. PD, échec.	

Déroquer le Roi adverse en échangeant les Dames ne constitue pas pour le premier joueur un avantage réel, et dans ce cas-ci on reste avec un Pion de moins.

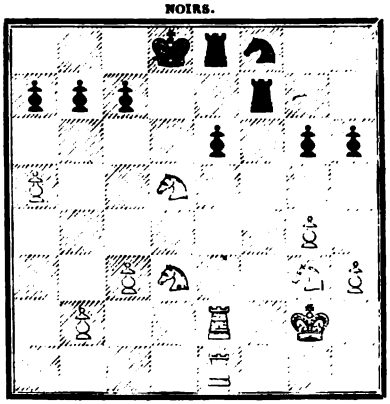
	5. R pr. D.
6. F 4 FD.	6. F 3 R.
7. F pr. F.	7. P pr. F.

Les Noirs ont préféré avoir un Pion doublé et simplifier le jeu; nous croyons qu'ils ont eu raison.

8. C 2 D.	8. C 3 FR.
9. C 2 R.	9. F 4 FD.
10. C 3 CR.	10. P 6 R.
11. P pr. P	11. F pr. P.
12. C 4 FD.	12. F pr. F.
13. T pr. F.	13. CD. 2 D.
14. Roque.	14. R 2 R.
15. TD 1 R.	15. R 2 FR.
16. CR 4 R.	16. P 3 TR.
17. P 4 CR.	17. R 2 R.
18. CR 3 CR.	18. P 3 CR.
19. P 3 TR.	19. TD 1 R.
20. T 2 R.	20. R 1 D.
21. TR 1 R.	21. C 1 FR.
22. C 5 R.	22. T 2 T.
23. P 4 TD.	23. CR 2 D.
24. C 3 D.	24. T 2 FR.
25. R 2 CR.	25. C 3 CD.
26. P 5 TD.	26. C 4 D.

Position après le 26e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

Maintenant les Noirs ont une bonne position avec le Pion de plus.

27. P 6 TD.	**27.** P 3 CD.
28. T 4 R.	**28.** P 4 FD.
29. C 5 R.	**29.** T 5 FR.
30. C 6 FD, échec.	**30.** R 2 FD.
31. C pr. PT.	**31.** T 1 TD.
32. C 5 CD, échec.	**32.** R 3 FD.
33. P 4 FD.	**33.** T pr. T.
34. T pr. T.	**34.** C 2 FD.
35. C pr. C.	**35.** R pr. C.
36. T 4 FR.	**36.** C 2 D.
37. T 7 FR.	**37.** T pr. P.
38. C 4 R.	**38.** T 7 T.
39. T 7 TR.	

Plutôt T 7 R ou T 7 CR.

	39. T pr. P, échec.
40. R 3 CR.	**40.** T 6 CD, échec.
41. R 2 CR.	**41.** T 6 R.
42. C 6 FR.	**42.** T 6 D.
43. C pr. C.	**43.** T pr. C.
44. T pr. P.	**44.** T 2 CR.
45. R 3 FR.	**45.** R 3 D.
46. R 4 R.	**46.** P 4 CR.
47. T 8 TR.	**47.** T 2 FR.

48. T 5 TR.	48. T 5 FR, échec.
49. R 3 R.	49. T pr. P.
50. T pr. P.	

R 3 D est un meilleur coup.

	50. T 6 FD, échec.
51. R 4 FR.	51. T pr. P.
52. T 8 CR.	52. P 4 CD.
53. P 5 CR.	53. P 4 R, échec.
54. R 4 CR.	54. T 8 TR.
55. P 6 CR.	55. P 5 CD.
56. R 5 FR.	56. T 8 CR.
57. P 7 CR.	57. R 2 R.
58. R pr. P.	

T 8 F D semble donner des chances de nullité aux Blancs.

	58. R 2 FR.
59. T 8 FD.	59. R pr. P.
60. R 5 D.	60. R 3 FR.
61. R 4 FD.	61. T 8 FD, échec.
62. R 3 CD.	62. R 3 R.
63. T 8 D.	63. T 6 FD, échec.
64. R 2 CD.	64. R 4 R.
65. T 8 R, échec.	65. R 5 D.
66. T 8 D, échec.	66. R 5 FD.
67. T 7 D.	67. T 6 TR.
68. T 2 D.	68. P 6 CD.
69. T 2 CR.	69. R 5 CD.
70. T 8 CR.	70. T 7 TR, échec.
71. R 1 C.	71. P 5 FD.
72. T 4 CR.	72. T 7 D.
73. R 1 FD.	73. T 7 TR.
74. R 1 CD.	74. R 6 TD.
75. R 1 FD.	75. P 7 CD, échec.
76. R 1 CD.	76. T 8 TR.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 1/4.	1 heure 1/4.

32

PARTIE DU PION DU FOU DU ROI.

Blancs (M. le baron d'André).	Noirs (M. Samuel Loyd).
1. P 4 FR.	1. P 4 D.
2. P 3 CD.	2. C 3 FD.
3. F 3 T.	

Il ne faut pas croire que de la part de M. le baron d'André ce coup soit l'objet d'une conviction, le résultat d'une analyse ; c'est tout simplement un essai un peu hasardé et que nous devons signaler dans ces notes afin de mettre les commençants sur leurs gardes.

	3. P 4 R.
4. F pr. F.	4. R pr. F.
5. P pr. P.	5. C pr. P.
6. C 3 FR.	6. D 2 R.

Pour prendre le Cavalier et donner mat à la 5e case TR.

7. C pr. C.	7. D pr. C.

Il fallait jouer ici P 3 R.

8. C 3 F.	8. P 5 D.
9. C 4 TD.	9. F 5 C.
10. C 2 C.	10. C 3 F.
11. P 3 D.	11. C 4 D.
12. D 2 D.	12. C 6 R.
13. C 4 F.	13. D 4 FD.
14. P 3 CR.	14. T 1 R.
15. P 3 TD.	15. C pr. F.
16. R pr. F.	16. T pr. P.
17. D 4 FR.	17. P 4 FR.
18. P 3 TR.	18. D 4 D.
19. T 1 C.	19. P 4 CR.
20. P pr. F.	

On ne peut sauver la Dame.

	20. P pr. D.
21. R pr. T.	21. P pr. P4C.

22. P pr. P.	22. D 6 FR, échec.
23. R 1 R.	23. R 2 C.
24. C 5 R.	24. T 1 R.

Et les Blancs abandonnent.

Joué vite de part et d'autre.

33

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Samuel Loyd).	Noirs (M. le baron d'André).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 D.	4. P 3 D.
5. F 3 R.	

Nous avons dit que ce coup est très-sûr, mais nous ne saurions admirer les coups de ce genre qui ôtent aux deux joueurs la possibilité de former des combinaisons variées et difficiles.

5. C 3 FR.

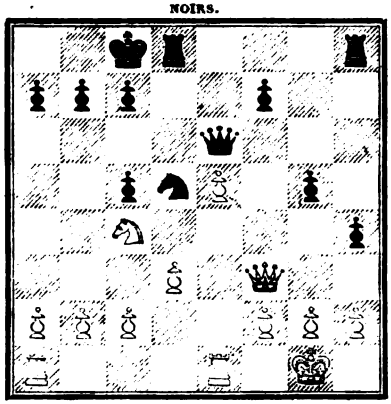
Une faute qui fait perdre un Pion ou force les Noirs à avoir trois Pions sur la ligne du Fou de la Dame.

6. F pr. F.	6. P pr. F.
7. F 5 CD.	7. F 2 D.
8. F pr. C.	8. F pr. F.
9. C pr. PR.	9. D 3 D.
10. C pr. F.	10. D pr. C.
11. Roque.	11. Roque TD.
12. C 2 D.	12. P 4 TR.
13. D 3 FR.	13. P 4 CR.
14. P 5 R.	14. C 4 D.
15. C 4 FD.	15. D 3 R.
16. TR 1 R.	16. P 5 T.

Pour former une attaque P 5 C eût été plus effectif.

Position après le 16e coups des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

17. P 3 TR.	17. TD 1 C.
18. T 4 R.	18. C 5 F.
19. C 3 R.	19 D 2 R.

Très-faiblement joué.

20. P 3 TD.	20. C 3 R.
21. C 5 FR.	21. D 2 D.
22. P 4 CD.	22. C 5 FR.
23. D 4 CR.	23. T 1 R.
24. P pr. P.	24. R 1 C.
25. T 1 C.	25. D 4 D.
26. D 3 F.	26. T 3 R.
27. T pr. C.	27. T pr. P.
28. D pr. D.	28. T pr. D.
29. C 7 R.	29. T pr. P.
30. T pr. P.	30. T 1 R.
31. P 4 FD.	

Et les Noirs abandonnent.

Joué rapidement des deux côtés.

34

GAMBIT ÉVANS.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	Noirs (M. le baron d'André).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. Roque.	6. P 3 D.
7. P 4 D.,	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. F 3 TD.	9. CR 2 R.

Nous aurions mieux aimé C 4 TD.

10. C 5 CR.	10. Roque.
11. D 5 TR.	11. P 3 TR.
12. C pr. P.	12. T pr. C.
13. D pr. T, échec.	13. R 1 T.
14. P 5 R.	

Faute; M. Rousseau devait sortir le Cavalier.

	14. F pr. P.
15. P pr. P.	15. P pr. P.
16. T 1 R.	16. F pr. T.
17. C 2 D.	17. F 6 FR.
18. T pr. C.	18. D pr. T.

Une erreur singulière, quand on pouvait prendre avec le Cavalier et gagner.

19. D 8 CR.

Les Blancs donnent échec et mat.

1/2 heure.	1/2 heure.

35

PARTIE DU PION DU FOU DU ROI.

Blancs (M. le baron d'André).	Noirs (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 FR.	1. P 4 D.
2. P 3 CD.	2. P 4 FD.
3. P 3 R.	3. C 3 FD.
4. C 3 FR.	4. F 5 CR.
5. F 2 R.	5. P 3 R.
6. Roque.	6. C 3 FR.
7. F 2 CD.	7. F 2 R.

Le début a été joué très-correctement de part et d'autre.

8. D 1 R.	8. D 2 FD.
9. D 3 CR.	9. Roque TD.
10. C 3 TD.	10. P 3 TD.
11. F pr. C.	

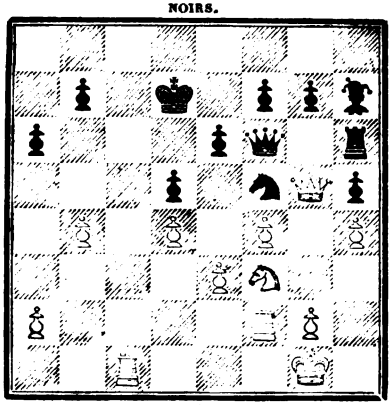
Bien joué; les Blancs gagnent l'échange.

	11. F pr. C.
12. F pr. FR.	12. F pr. FR.
13. F pr. T.	13. D pr. F.
14. T 2 FR.	14. D 3 FR.
15. T 1 CD.	15. F 4 TR.
16. P 3 FD.	16. F 3 CR.
17. T 1 FD.	17. F 5 R.
18. P 4 D.	18. P pr. P.
19. PF pr. P.	19. P 4 TR.
20. P 4 T.	20. T 3 T.
21. D 5 CR.	21. R 2 D.
22. C 1 C.	22. C 2 R.
23. C 2 D.	23. F 2 TR.
24. P 4 CD.	24. C 4 FR.
25. C 3 FR.	

Parfait; les Blancs voulaient sans doute laisser prendre le Pion du Roi pour donner échec avec leur Cavalier à la 5e case du Roi; puis prendre le Pion du Fou, etc.

Position après le 25e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	25. R 3 D.
26. C 5 R.	**26.** F 1 C.
27. T 8 FD.	**27.** T 1 T.
28. D pr. D.	**28.** P pr. D.
29. C pr. P, échec.	

Tout cela a été très-bien compris.

	29. R 2 D.
30. TR 2 FD.	**30.** F pr. C.
31. T pr. T.	**31.** C pr. PR.
32. T 3 FD.	

T 7 T, meilleur.

	32. C 5 FD.
33. T 8 CD.	**33.** C 3 D.
34. P 4 T.	**34.** F 3 C.
35. P 5 CD.	**35.** P pr. P.
36. P pr. P.	**36.** F 5 R.
37. P 6 CD.	**37.** P 4 R.
38. PD pr. P.	**38.** P pr. P.
39. P pr. P.	**39.** C 4 FR.
40. T pr. P, échec.	

M. d'André mérite des éloges pour la manière vigoureuse dont il a soutenu l'attaque pendant tout le cours de la partie.

	40. R 3 R.
41. T 6 F. échec.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 3 4.	1 heure 3 4.

36

DÉFENSE PHILIDOR.

Blancs M. Armand de Rivière.	Noirs M. Cecil de Vère.
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. P 3 D.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. D pr. P.	

C'est le meilleur mode d'attaque.

	4. P 3 TD.

Nous pensons que le coup juste est F 2 D.

5. F 5 CR.	5. D 2 D.
6. C 3 FD.	6. C 3 FD.
7. D 2 D.	7. F 2 R.
8. Roque TD.	8. F pr. F.
9. D pr. F.	9. P 3 FR.
10. D 3 R.	10. C 3 TR.
11. P 3 TR.	11. Roque.
12. P 4 CR.	12. C 2 FR.
13. C 4 TR.	13. P 4 CD (*V.* diagr.).

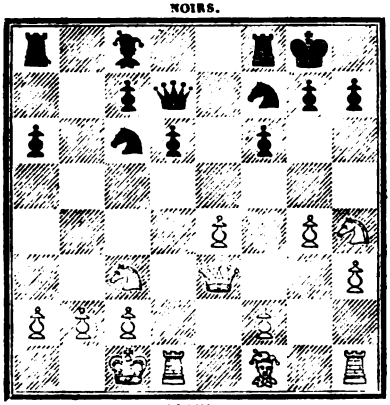
La position des Noirs est embarrassée à cause des coups du début ; ils auraient dû sortir le Cavalier du Roi au 5e coup au lieu D 2 D.

14. P 4 FR.	14. F 2 CD.
15. C 5 D.	15. TD 1 R.
16. F 2 CR.	16. C 4 TD.
17. D 3 FD.	17. F pr. C.
18. P pr. F.	18. C 5 FD.
19. TR 1 R.	19. C 3 TR.

L'échange des Tours est préférable.

Position après le 13e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

20. P 3 CD.	**20.** C 3 CD.
21. F 4 R.	**21.** D 2 FR.
22. D 2 D.	**22.** C 2 D.
23. P 5 CR.	**23.** P pr. P.
24. P pr. P.	**24.** C 4 FD.
25. F pr. PT échec.	**25.** R 1 T.
26. F 6 CR.	**26.** T pr. T.
27. F pr. D.	**27.** T pr. T échec.
28. D pr. T.	**28.** C pr. F.
29. D 5 T échec.	**29.** R 1 C.
30. C 5 F (meilleur).	**30.** T 1 R.
31. D 6 C.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure.	1 heure 1/2.

37

GAMBIT DU CENTRE.

Blancs (M. S. From).	**Noirs** (M. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.

2. P 4 D.	2. P pr. P.
3. P 3 FD.	3. P 4 D.
4. D pr. P.	4. P pr. P.
5. D pr. D, échec.	5. R pr. D.
6. F 4 FD.	6. P 4 FR.
7. P 3 FR.	7. C 3 FR.
8. F 5 CR.	8. F 2 R.
9. C 2 D.	9. P pr. P.
10. CR pr. P.	10. P 3 TR.
11. F 4 TR.	11. C 3 FD.
12. Roque TD.	12. F 2 D.
13. TR 1 R.	13. P 4 CR.
14. F 2 FR.	14. FR 3 D.
15. C 3 CD.	

Les Blancs ont, par la position, l'équivalent du Pion sacrifié.

	15. C 5 R.
16. F 1 CR.	16. T 1 R.
17. F 3 D.	17. R 1 FD.
18. P 3 CR.	18. P 3 TD.
19. F pr. C.	19. P pr. F.
20. CR 4 D.	20. P 3 CD.
21. T 3 R.	21. C pr. C.
22. P pr. C.	22. R 2 CD.
23. C 2 D.	23. F 4 FR.
24. TD 1 R.	24. F 5 CD.
25. P 3 TD.	25. F pr. C, échec.
26. R pr. F.	26. TD 1 D.

Les Fous étant de différente couleur, il semble que la partie devrait se terminer par une nullité.

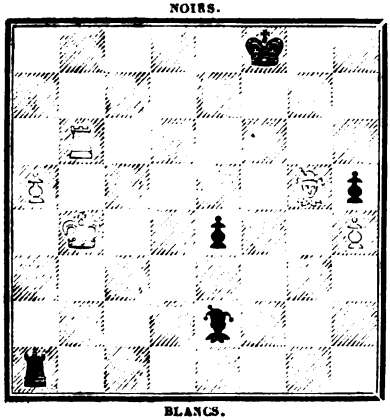
27. R 3 FD.	27. T 4 D.
28. TR 2 R.	28. TR 3 R.
29. R 4 FD.	29. P 3 FD.
30. F 3 R.	30. F 5 CR.
31. T 2 FR.	31. F 6 FR.
32. P 3 TR.	32. P 4 TD.
33. F 2 D.	33. TR 3 D.
34. F 3 R.	34. R 3 TD.
35. P 4 CD.	35. P 4 TR.
36. P 4 TR.	36. P pr. PTR.
37. P pr. PTR.	37. TD 4 FR.
38. T 1 CR.	38. TR 4 D.

39. T 6 CR.	39. R 2 CD.
40. T 7 CR, échec.	40. R 1 FD.
41. F 5 CR.	41. P 4 FD.
42. PD pr. P.	42. P pr. PFD.
43. T 8 CR, échec.	43. R 2 FD.
44. T 7 CR, échec.	44. R 3 FD.
45. T 6 CR, échec.	45. R 2 D.
46. T 7 CR, échec.	46. R 1 R.
47. P pr. PT.	47. T 5 D, échec.
48. R 3 FD.	48. T 6 D, échec.
49. R 4 FD.	49. T pr. P.
50. T 2 CD.	50. T 5 TD, échec.
51. R 3 FD.	51. T 5 CD.
52. T pr. T.	52. P pr. T, échec.
53. R pr. P.	53. R 1 FR.
54. T 7 FD.	54. F 7 R.
55. T 6 FD.	55. T 4 CD, échec.
56. R 4 TD.	56. T 8 CD.
57. T 6 CD.	57. T 8 TD, échec.
58. R 4 CD.	58. R 2 FR.

M. Czarnowski aurait dû se contenter de la nullité par T 8 C, échec.

Position après le 58e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

59. T 6 FR, échec.	59. R 2 CR.
60. T 6 R.	60. T 8 CD, échec.
61. R 3 FD.	61. F 6 FR.

62. P 6 TD.	62. T 8 TD.
63. R 4 CD.	63. R 2 FR.
64. T 7 R.	64. R 3 CR.
65. P 7 TD.	65. T 8 CD, échec.
66. R 5 TD.	66. T 6 CD.

Mauvais coup qui fait perdre la partie.

67. T 8 R.	67. T 6 TD, échec.
68. R 6 CD.	68. P 6 R.
69. T pr. P.	69. T pr. T.
70. F pr. T.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

38

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Winawer).	**Noirs** (M. Kolisch)
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. P 4 FR.	2. P 3 R.
3. C 3 FR.	3. P 4 D.
4. F 5 CD, échec.	4. F 2 D.
5. F pr. F, échec.	5. C pr. F.
6. P pr. P.	6. P pr. P.
7. Roque.	7. F 3 D.
8. C 3 FD.	8. CR 2 R.
9. P 3 D.	

P 4 D nous paraît plus fort.

	9. CD 3 FR.
10. R 1 T.	10. P 3 TD.
11. P 4 D.	11. D 2 FD.
12. P pr. P.	12. F pr. P.
13. CR 5 R.	13. Roque TR.
14. T 3 FR.	

M. Winawer commence l'attaque trop tôt; il aurait dû d'abord amener les Pièces de la Dame en jeu.

14. TD 1 D.

Les Noirs ont leurs pièces plus libres et le Pion isolé est facile à défendre.

15. C 3 D.	15. F 2 TD.
16. P 5 FR.	16. P 5 D.
17. C 2 R.	17. CR 4 D.
18. CD 4 FR.	18. TR 1 R.
19. C pr. C.	19. C pr. C.
20. T 3 CR.	20. C 6 R.
21. F pr. C.	21. P pr. F.
22. D 4 CR.	22. P 3 FR.
23. D 2 R.	23. TR 5 R.
24. T 3 FR.	24. T 5 FD.
25. T 1 FD.	25. D 4 TD.
26. T 1 D.	26. D pr. PTD.
27. C 4 CD.	

Faute; les Blancs croyaient faire partie nulle, n'ayant pas calculé la réponse de leur adversaire T 5 D après l'échange de la Tour.

	27. T pr. T, échec.
28. D pr. T.	28. T 5 D.
29. D 1 R.	29. T pr. C.
30. P 3 CR.	30. D 4 D.
31. R 2 CR.	31. D 7 D, échec.

Et les Blancs abandonnent après quelques coups.

2 heures.	2 heures.

39

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Samuel Loyd).	Noirs (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 D.	4. C 3 FR.
5. F 3 R.	5. F 3 CD.
6. C 3 FD.	6. P 3 D.

7. P 3 TR.	7. C 4 TD.
8. F 3 CD.	8. C pr. F.
9. PT pr. C.	9. F 3 R.
10. C 5 CD.	

Pour obliger l'adversaire à prendre le Fou, car tout autre coup serait moins bon.

	10. F pr. F.
11. P pr. F.	11. P 3 FD.

Nous aurions préféré P 3 TD.

12. C 3 F.	12. D 2 FD.
13. P 4 CR.	

On croirait au premier abord que cette manière de jouer est trop hardie, mais les Blancs ont un jeu fort et préparé pour l'attaque.

	13. P 3 TD.
14. P 4 D.	14. Roque TD.
15. P 5 D.	15. F 2 D.
16. P 5 CR.	16. C 1 R.

Cette case n'a pas été bien choisie ; il eût mieux valu retirer le Cavalier à sa case.

17. C 2 D.	17. P 4 FD.
18. C 4 FD.	18. P 3 TR.

Nous ne reconnaissons pas dans cette partie le jeu ordinairement correct de M. Rosenthal.

19. D 5 TR.	19. T 1 FR.
20. P pr. P.	20. T 1 TR.
21. P pr. PCR.	21. T pr. D.
22. P 8 C f. D.	22. T pr. PTR.
23. T pr. T.	23. F pr. T.
24. C 5 CD (*V.* diagr.).	

M. Loyd met bien à profit les fautes de son adversaire.

	24. D 2 R.
25. D 7 TR.	25. F 5 CR.
26. C 7 TD, échec.	26. R 1 CD.
27. T pr. PT.	

Très-élégant.

	27. C 2 FD.
28. T 5 T.	28. D 3 F.

Position après le 24e coup des Blancs.

NOIRS.

BLANCS.

Position après le 33e coup des Noirs.

NOIRS.

BLANCS.

29. D 1 T.	**29.** T 1 T.
30. D 1 F.	**30.** F 6 FR.
31. C 6 CD.	**31.** D 5 T, échec.
32. R 2 D.	**32.** D 5 CR.

Ne voyant pas que la Dame peut prendre le Fou.

33. D pr. F.

Cette fin de partie est digne du grand compositeur de problèmes.

33. D pr. D (*V.* diagr.).

Les Blancs donnent mat en trois coups.

1 heure 1/2. | 1 heure 3/4.

40

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Czarnowski).	**Noirs** (M. S. From).
1. P 4 R.	**1.** P 4 R.
2. C 3 FR.	**2.** C 3 FD.

3. F 5 CD.	3. C 3 FR.
4. Roque.	4. F 2 R.

Moins bon que de prendre le Pion.

5. C 3 FD.	5. P 3 D.
6. P 4 D.	6. P pr. P.
7. C pr. P.	7. F 2 D.
8. C pr. C.	8. P pr. C.
9. F 3 D.	9. Roque.
10. P 3 TR.	10. T 1 CD.
11. P 4 FR.	11. P 3 TR.
12. P 3 CD.	12. C 2 TR.
13. T 1 CD.	13. P 4 FR.
14. P 5 R.	14. F 3 R.
15. D 2 R.	15. P 4 D.
16. C 1 D.	16. P 4 FD.
17. F 2 CD.	17. D 1 R.
18. R 2 TR.	18. D 2 FR.
19. C 3 R.	19. T 3 CD.
20. P 3 CR.	20. R 1 TR.
21. T 1 CR.	21. TR 1 CD.
22. P 3 FD.	22. C 1 FR.
23. T 2 CR.	23. P 4 TD.
24. D 3 FR.	24. P 5 TD.
25. P 4 CR.	

Le sacrifice que font les Blancs du Pion du Cavalier de la Dame n'es pas bon; nous croyons qu'il faut prendre le Pion de la Tour afin de déranger l'attaque des Tours noires.

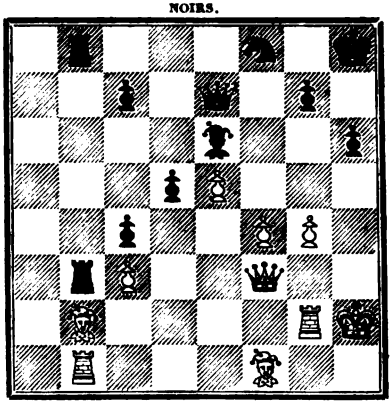
	25. P pr. P5CR.
26. P pr. P5CR.	26. P pr. P.
27. P pr. P.	27. T pr. P.
28. C 5 FR.	28. P 5 FD.
29. C pr. F.	29. D pr. C.
30. F 1 FR (*V.* diagr.).	30. F 1 CR.

Ce coup est faible; P 5 D semble décisif.

31. D 3 R.	31. C 2 D.
32. P 5 CR.	32. D 3 R.
33. P pr. P.	33. D pr. P, échec.
34. R 1 CR.	34. D 3 R.
35. D 3 CR.	35. P 3 CR.

Position après le 30e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

36. T 2 TR, échec.	36. F 2 TR.
37. F 3 TR.	37. D 2 R.
38. R 1 TR.	

Les Blancs sont entravés par la fâcheuse position de la Tour de la Dame.

38. C 1 FR.

Ces coups de défense sont fautifs; pourquoi ne pas jouer ce Cavalier à la 4e case du Fou de la Dame?

39. P 5 FR.

Par cette combinaison les Blancs perdent deux pièces pour une Tour.

	39. P pr. P.
40 F pr. P.	40. T pr. F.
41. TD pr. T.	41. T pr. T.
42. T pr. T.	42. F pr. F.
43. T 2 CR.	43. C 3 CR.
44. R 1 CR.	44. F 5 R.

M. From pouvait prendre le Pion avec la Dame.

45. T 2 TR, échec.	45. R 2 CR.
46. T 5 TR.	46. P 3 FD.
47. R 1 FR.	47. D 2 TD.
48. D 1 R.	48. D 7 TD.
49. T 5 CR.	49. D 7 TR.

50. D 3 R.	50. D 8 TR, échec.
51. R 2 FR.	51. D 8 TD.

Nous ne découvrons pas l'intention de M. From.

52. D 3 CR.	52. D 7 TD, échec.
53. R 1 C.	53. D 8 TD, échec.
54. R 2 T.	54. D 7 TD, échec.
55. R 3 T.	55. R 2 FR.
56. D 1 CR.	56. C 5 FR, échec.

Cette phase de la partie n'a pas été bien jouée de la part des Noirs.

57. R 4 TR.	57. C 7 CR, échec.
58. R 3 CR.	58. D 7 D.
59. D 1 FR, échec.	59. D 5 FR, échec.
60. D pr. D.	60. C pr. D.
61. R pr. C.	61. R 3 R.
62. T 5 TR.	62. P 4 FD.
63. T 6 TR, échec.	63. R 2 D.
64. T 6 TD.	64. F 7 C.
65. P 6 R, échec.	65. R 7 R.
66. R 5 R.	66. P 5 D.
67. T 7 TD, échec.	67. R 1 R.
68. R 6 D.	68. P 6 D.
69. T 7 TR.	69. R 1 FR.
70. P 7 R, échec.	70. R 1 CR.
71. P 8 R f. D.	

Et les Noirs abandonnent.

2 heures.	2 heures.

41

DÉBUT IRRÉGULIER.

Blancs (M. Celso Golmayo).	**Noirs** (M. Wilhelm Steinitz).
1. P 4 D.	1. P 4 FR.
2. P 4 R.	

Nous avons conseillé ce coup peu de temps après le match entre MM. Morphy et Harrwitz. On sait que ce dernier jouait habituellement

P 4 D lorsqu'il avait le trait; M. Morphy voulant éviter la monotonie de ce début avait adopté en défense P 4 FR, et il est assez remarquable que Harrwitz n'essaya pas une seule fois le mérite du coup P 4 R.

	2. P pr. P.
3. C 3 FD.	3. P 3 R.

Ce n'est pas le coup juste, et en effet le second joueur arrive à n'avoir guère mieux que la position de celui qui fait avantage du Pion et trait. Nous allons donner les Variantes les plus dignes d'attention :

3. C 3 FD.	3. C 3 FR!
4. F 5 CR.	4. P 3 FD!
5. F pr. C.	5. PR pr. F.
6. C pr. P.	6. P 4 D.
7. C 3 CR.	7. F 3 D.
8. F 3 D (*a*).	8. Roque.
9. CR 2 R, et la partie est égale.	

(*a*)

8. D 5 T, échec.	8. P 3 CR.
9. D 6 T.	9. F 1 FR (*b*).
10. D 2 D.	10. F 2 CR.
11. Roque.	11. Roque.
12. P 4 TR.	12. P 4 FR.
13. P 4 FR, avec un bon jeu.	

(*b*)

	9. D 2 R, échec.
10. R 2 D.	10. F 3 R.
11. T 1 R.	11. C 2 D.
12. C 3 TR.	12. Roque TD.
13. F 3 D.	13. D 2 FR.

Jeu égal.

4. C pr. P.	4. C 3 FR.
5. F 3 D.	5. P 3 CD.
6. F 5 CR.	6. F 2 R.
7. C pr. C, échec.	7. F pr. C.
8. D 5 TR, échec.	8. R 2 R.

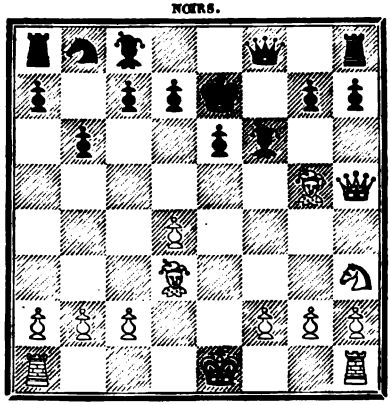
Il est évident que les Noirs ne peuvent pas pousser le Pion.

9. C 3 TR.	9. D 1 FR (*V.* diagr.).
10. F pr. P.	

C'est une grande faute. Si les Blancs roquent avec la Tour du Roi, ils ont une incontestable supériorité.

Position après le 9e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

	10. D 1 CR.

Une heureuse parade qui détruit l'attaque et gagne la pièce.

11. F pr. F, échec.	11. P pr. F.
12. D 3 FR.	

Croyant regagner une pièce et ne voyant pas que la Dame sera enfermée et perdue.

	12. D pr. F.
13. D pr. T.	13. C 3 FD.
14. P 5 D.	14. D 5 R, échec.
15. R 2 D.	15. D pr. PD, échec.
16. R 1 R.	16. T 1 D.
17. P 3 FR.	17. D 4 R, échec.
18. R 2 D.	18. D 5 D, échec.
19. R 1 FD.	19. F 3 TD.
20. D pr. T, échec.	20. R pr. D.
21. T 1 R.	21. D 5 FD.

Et les Blancs abandonnent.

1/2 heure.	1/2 heure.

42

DÉFENSE PÉTROFF.

Blancs (M. Kolisch).	**Noirs** (M. Winawer).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FR.
3. C pr. P.	3. P 3 D.
4. C 3 FR.	4. C pr. P.
5. P 4 D.	5. P 4 D.
6. F 3 D.	6. F 3 D.
7. Roque.	7. Roque.
8. P 4 FD.	8. FD 3 R.

Le début est bien joué des deux côtés, mais nous ferons observer que la défense Pétroff laisse quelque avantage au premier joueur.

9. P pr. P.	9. F pr. P.
10. C 3 FD.	10. C pr. C.

Si : 8. C 3 FR.	8. F 5 FR.
9. F pr. C (*a*).	9. D pr. F.
10. C 3 FD.	10. C 5 D, avec meilleur jeu.

(*a*)

9. P 3 FD.	9. C pr. F.
10. P pr. C.	10. D 3 CD, etc.

11. P pr. C.	11. P 3 TR.
12. P 4 FD.	12. F pr. C.
13. D pr. F.	13. C 3 FD.
14. F 2 CD.	14. D 5 TR.
15. P 3 CR.	15. D 3 FR.
16. D pr. D.	16. P pr. D.
17. TD 1 R.	17. TR 1 R.
18. T 3 R.	

Nous pensons que ce coup ne vaut pas P 4 FR.

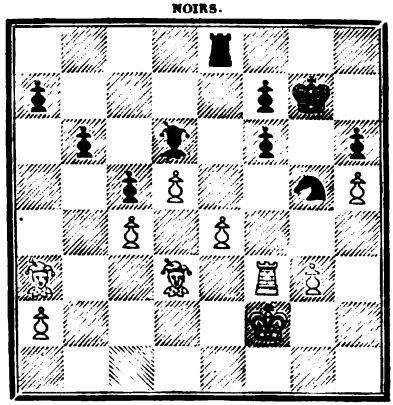
	18. T pr. T.
19. P pr. T.	19. R 2 CR.

20. T 5 FR.	20. T 1 R.
21. T 3 FR.	21. P 3 CD.
22. R 2 FR.	22. C 2 R.
23. P 4 R.	23. C 3 CR.
24. P 4 TR.	24. P 4 FD.
25. P 5 TR.	25. C 1 FR.
26. F 3 TD.	26. C 3 R.
27. P 5 D.	27. C 4 CR.

On voit combien les derniers coups ont amélioré le jeu de M. Winawer; le Cavalier est bien posté, et les Fous blancs ont peu d'action.

Position après le 27e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

28. T 3 R.	28. F 4 R.
29. T 2 R.	29. C 2 TR.
30. F 1 FD.	30. C 1 FR.
31. F 2 FD.	31. P 3 TD.
32. F 4 TD.	32. T 1 CD.
33. F 4 FR.	33. P 4 CD.
34. F pr. F.	34. P pr. F.
35. P pr. P.	35. P pr. P.
36. T 2 CD.	36. P 5 CD.
37. F 6 FD.	37. P 5 FD.
38. R 2 R.	38. R 3 FR.
39. P 3 TD.	

Ce coup nous paraît faible.

	39. P 6 CD.
40. R 2 D.	40. C 2 TR.
41. R 3 FD.	41. C 4 CR.
42. R pr. P.	42. C pr. P.
43. P 4 TD.	43. C 3 D, échec.
44. R 3 FD.	44. C 5 R, échec.
45. R 3 D.	

Mal joué. Les Blancs devaient se contenter de la nullité et jouer R 4 FD.

	45. T 5 CD.
46. P 5 T.	46. T 5 D, échec.
47. R 3 R.	47. C 4 FD.
48. P 6 T.	48. C pr. P.
49. T pr. P.	49. C 5 CD.

Les Noirs ont manœuvré avec beaucoup d'art.

50. T 1 CD.	50. C pr. P, échec.
51. F pr. C.	51. T pr. F.
52. T 7 CD.	52. T 4 TD.
53. T 7 FD.	53. T 3 TD.
54. T 7 CD.	54. R 3 R.
55. P 4 CR.	55. T 6 T, échec.
56. R 4 R.	56. T 5 T, échec.
57. R 3 F.	57. T 3 TD.
58. R 4 R.	58. R 3 FR.
59. T 8 CD.	59. T 5 T, échec.
60. R 3 FR.	60. R 4 CR.
61. T 8 CR, échec.	61. R 5 TR.
62. T 8 TR.	62. T 5 FR, échec.
63. R 3 R.	63. T pr. P.
64. T pr. P.	64. R 4 C.

Et les Blancs abandonnent après quelques coups.

M. Winawer a montré, dans cette partie difficile pour lui au début, une grande connaissance de l'échiquier.

3 heures.	1 heure.

43

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	**Noirs** (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. P 3 D.
4. P 4 D.	4. P pr. P.
5. D pr. P.	5. F 2 D.
6. F pr. C.	6. F pr. F.
7. C 3 FD.	

Pas aussi fort que F 5 CR.

	7. C 3 FD.
8. F 5 CR.	8. F 2 R.
9. Roque TD.	9. Roque TR.
10. P 5 R.	

Nous préférons TR 1 R.

	10. C 1 R.
11. F 4 FR.	11. P pr. P.
12. D pr. P.	12. F 3 D.
13. D 3 R.	13. F pr. F.
14. D pr. F.	14. D 3 FR.

Ici M. Loyd paraît dégagé des difficultés que l'attaque Lopez impose au second joueur.

15. D 3 CR.	15. C 3 D.
16. C 5 R.	16. C 5 R.
17. C pr. C.	17. F pr. C.
18. TR 1 R.	18. F 4 FR.
19. P 4 FR.	19. TD 1 D.
20. D 2 FR.	20. D 3 TD.
21. P 3 TD.	21. P 3 FR.
22. C 3 FR.	22. D 5 FD.
23. C 4 D.	23. T 4 D.
24. C pr. F.	24. T pr. C.
25. D 4 D.	25. T pr. P.

26. D pr. D.	26. T pr. D.
27. T 7 D.	27. T 1 FD.
28. TR 7 R.	28. T 5 CR.
29. P 3 CR.	29. P 4 TR.
30. R 2 D.	

Les Blancs auraient mieux fait de prendre le Pion du Fou de la Dame.

	30. P 4 CD.
31. R 3 R.	31. P 4 TD.
32. T pr. PFD.	32. T pr. T.
33. T pr. T.	33. P 5 TR.
34. R 3 FR.	34. P pr. PC.
35. P pr. P.	35. T 4 C.
36. P 3 CD.	36. P 4 D.
37. T 7 T.	37. P 5 C.
38. P pr. P.	38. P pr. P.
39. T 7 CD.	39. T 4 FD.
40. T pr. P.	40. T pr. P.
41. T 7 CD.	41. R 2 T.
42. P 4 CD.	42. R 3 C.
43. P 5 CD.	43. T 6 FD, échec.
44. R 2 C.	44. T 6 C.
45. P 6 CD.	45. R 4 F.
46. T 8 CD.	46. R 5 CR.
47. R 2 F.	47. T 7 CD, échec.
48. R 3 R.	48. R pr. P.
49. P 7 C.	49. P 4 F.
50. T 8 FR.	50. P 5 F, échec.
51. T pr. P.	51. T pr. P.

Partie nulle.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

44

DÉBUT IRRÉGULIER.

Blancs (M. Cecil de Vere).	**Noirs** (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 FD.	1. P 4 FR.
2. P 4 D.	2. P 4 FD.

3. P 3 R.	3. P 3 R.
4. C 3 FR.	4. C 3 FR.
5. F 3 D.	5. CD 3 FD.
6. Roque.	6. F 2 R.
7. C 3 FD.	7. P 4 D.
8. P 3 CD.	8. Roque.
9. CD 2 R.	9. CR 5 R.

Moins bon que P 3 CD.

10. P pr. PFD.	10. C pr. PFD.
11. P pr. P.	11. C 5 CD.
12. F 2 FD.	12. C pr. F.

Les Noirs devaient plutôt prendre le Pion avec la Dame.

13. D pr. C.	13. D pr. P.
14. F 3 TD.	14. P 3 CD.
15. C 4 FR.	15. D 2 CD.
16. TD 1 D.	16. F 2 D.

Il semble préférable de jouer C 5 R.

17. D 4 FD.	17. TD 1 FD.
18. C 5 R.	18. T 3 FR.

Faute qui fait perdre la pièce.

19. F pr. C.	19. T pr. F.
20. T pr. F.	20. D 1 FD.
21. D 4 TD.	21. F 1 FR.
22. C 4 F à 3 D.	22. T 4 TD.
23. D 6 FD.	23. D 1 CD.
24. T 7 CD.	24. D 1 D.
25. C 7 D.	25. T 3 TR.
26. T 8 CD.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

45

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Samuel Loyd).	Noirs (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. F 3 CD.
4. P 4 D.	4. P pr. P.
5. D pr. P.	5. F 2 D.
6. F pr. C.	6. F pr. F.
7. C 3 FD.	7. C 3 FR.
8. F 3 R.	

Ayant sorti le Cavalier de la Dame le coup précédent, les Noirs ont pu sortir le Cavalier du Roi, et alors il vaut mieux jouer le Fou à la 3e du Roi, comme l'a fait M. Loyd.

	8. F 2 R.
9. Roque TD.	9. Roque.
10. P 5 R.	10. C 1 R.
11. D 4 CR.	11. P 4 FR.
12. D 3 C.	12. F pr. C.
13. P pr. F.	

C'est une faute; si les Blancs prennent avec la Dame, ils ont un beau jeu.

	13. P 5 F.

Bien joué, M. Rousseau!

14. F pr. P.	14. T pr. F.
15. TR 1 C.	15. T 4 F.
16. P 4 F.	16. P 3 CR.
17. C 5 D.	17. T 2 F.
18. C 3 R.	18. C 2 C.
19. C 4 C.	19. C 4 F.
20. D 3 D.	20. D 1 FR.
21. D 3 CD.	21. P 3 C.
22. T 3 D.	22. T 1 FD.
23. T 3 T.	23. R 1 T.
24. D 6 R.	24. C 5 D.

25. D 4 FD.	25. T pr. P.
26. C 6 T.	26. C 6 F.

Et les Blancs abandonnent.

3/4 d'heure.	1 heure 1/2.

46

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Winawer).	**Noirs** (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. C 3 FR.
4. Roque.	
Si : 4. P 4 D.	4. C pr. PD (*a*).
5. C pr. C.	5. P pr. C.
6. P 5 R.	6. P 3 FD (*b*), (*c*).
7. Roque.	7. P pr. F.
8. F 5 CR.	8. F 2 R.
9. P pr. C.	9. F pr. P.
10. T 1 R échec.	10. R 1 FR.
11. F pr. F.	11. D pr. F.
12. P 3 FD.	12. P 4 D.
13. P pr. P.	13. F 3 R.
14. C 3 FD.	14. P 3 TD.
15 T 5 R, avec beau jeu.	

Cette variante est extraite d'une partie jouée entre MM. Paul Morphy et Anderssen, en 1859.

(*a*)

Si :	4. P pr. P.
5. P 5 R.	5. C 5 R.
6. Roque.	6. F 2 R.
7. C pr. P.	7. C pr. C.
8. D pr. C.	8. C 4 FD.

Et on retombe dans la même position que celle donnée plus bas; ainsi il est indifférent de prendre au quatrième coup avec le Pion ou avec le Cavalier.

(*b*)

	6. C 5 R.
7. D pr. P.	7. P 4 FR.

7. C 4 F avec un jeu égal, d'où il résulte que les Blancs font mieux de roquer au quatrième coup, ainsi que l'a fait M. Winawer.

8. P pr. P.	8. C pr. P.
9. Roque.	9. F 2 R.
10. T 1 R.	10. Roque.
11. C 3 FD.	11. P 4 D.
12. F 5 CR.	12. P 3 FD.
13. F 3 D, et l'attaque est forte.	

(c)

	6. D 2 R.
7. Roque.	7. C 5 R.
8. D pr. P.	8. C 4 FD.
9. C 3 FD.	9. C 3 R.
10. D 3 D.	10. D 4 FD.
11. T 1 R.	11. F 2 R.
12. F 3 R.	12. D pr. PR.
13. P 4 FR.	13. D 3 D.
14. P 5 FR.	14. D pr. D.
15. F pr. D.	15. C 1 FR.
16. C 5 D.	16. R 1 D.
17. F 4 FR, et gagne.	

	4. C pr. P.
5. T 1 R.	

Nous préférons jouer P 4 D, et nous renvoyons à la partie entre M. Neumann et M. Winawer.

	5. C 3 D.
6. F pr. C.	6. PC pr. P.
7. T pr. P échec.	7. F 2 R.
8. D 2 R.	

Il fallait laisser cette case libre pour la Tour et jouer la Dame à la case du Roi.

	8. P 3 FR.
9. T 3 R.	9. C 4 FR.
10. T 3 FD.	10. Roque.

Grâce à la faute faite par leur adversaire au huitième coup, les Noirs sont parvenus à avoir un jeu préférable; mais ils eussent mieux fait de prendre au sixième coup avec le Pion de la Dame.

11. P 4 D.	11. P 4 TD.
12. P 3 TD.	12. F 3 TD.
13. D 1 R.	13. T 1 R.

14. F 3 R.	14. F 3 D.
15. D 1 FD.	15. C 2 R.
16. C 4 TR.	16. C 4 D.
17. C 5 FR.	17. C pr. T.
18. C pr. C.	

Il est bon de remarquer ici que si M. Rosenthal a l'avantage de l'échange, son jeu est mal disposé.

	18. F 5 FD.
19. D 1 D.	19. F 3 R.
20. P 4 CR.	20. P 3 CR.

Craignant, s'ils prennent le Cavalier, l'ouverture de la ligne du Cavalier du Roi.

21. C 6 TR, échec.	21. R 1 TR.
22. P 5 CR.	

Bien joué.

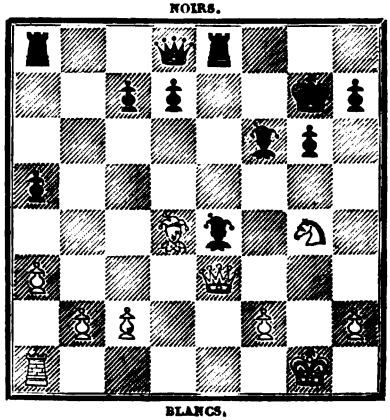
	22. F 1 FR.

Meilleur que la prise du Pion.

23. P 5 D.	23. P pr. P.
24. F 4 D.	24. F 2 CR.
25. P pr. P.	25. F pr. P.
26. D 3 D.	26. R 2 CR.
27. C pr. P.	27. F pr. C.
28. C 4 CR.	28. F 5 R.
29. D 3 R.	

Position après le 29e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

29. F 4 FR.

Les Noirs pouvaient jouer T 3 TD et gagner facilement.

30. F pr. F échec.	30. R 1 CR.
31. D 5 CR.	31. D 1 CD.
32. C 6 TR échec.	32. R 1 FR.
33. F 7 R échec.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

47

PARTIE DU PION DU FOU DE LA DAME.

Blancs (M. Cecil de Vere).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 FD.	

Nous ne pouvons nous empêcher de regretter qu'un joueur fort se résigne à n'employer qu'une seule ouverture, quel que soit du reste son adversaire. M. Harrwitz avait adopté en attaque le Gambit de la Dame et en défense la partie de Philidor et il jouait constamment ces deux débuts dans les derniers temps. Les amateurs du café de la Régence se rappellent aussi le mathématicien Binet qui avait poussé encore plus loin ce système, car, qu'il eût le trait ou non, il jouait invariablement le Fianchetto.

	1. P 4 FR.
2. P 4 D.	2. C 3 FR.
3. C 3 FD.	3. P 3 R.
4. P 3 R.	4. F 2 R.
5. F 3 D.	5. P 3 CD.
6. CR 2 R.	6. F 2 CD.
7. Roque.	7. Roque.

Le début est régulièrement joué par les deux joueurs.

8. P 3 FR.	8. C 4 TR.

Pour empêcher les Blancs de jouer leur Cavalier à la 3e case.

9. P 4 R.	9. P 3 CR.
10. P 4 CR.	

Au lieu de ce coup nous aurions voulu jouer F 6 TR, alors :

	10. T 2 F.
11. P 3 TD.	11. F 4 CR.
12. P 4 FR.	12. D 3 T, etc.

	10. P pr. PCR.
11. P pr. P.	11. T pr. T, échec.
12. D pr. T.	12. C 2 CR.
13. D 3 FR.	13. C 3 FD.
14. F 4 FR.	14. P 3 D.
15. T 1 FR.	15. D 2 D.
16. P 5 D.	16. C 5 CD.
17. F 1 CD.	17. T 1 FR.
18. D 3 CR.	18. P 4 R.
19. F 2 D.	19. T pr. T, échec.
20. R pr. T.	

L'attaque est détruite par cet échange.

	20. P 4 TD.
21. C 1 D.	21. C 3 TD.
22. C 2 FR.	22. C 1 CD.
23. F 3 FD.	23. F 3 TD.
24. P 3 CD.	24. D 1 D.
25. C 3 D.	

Faiblement joué.

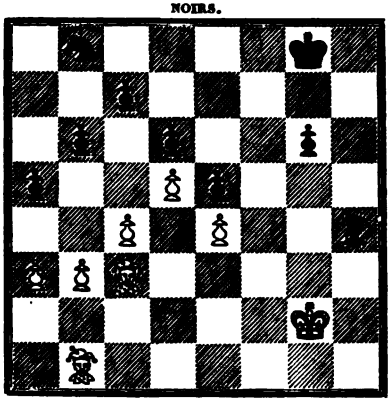
	25. F 5 TR.
26. D 3 FR.	26. F 1 FD.
27. P 3 FR.	27. D 4 CR.
28. C 1 R.	28. P 4 TR.
29. P pr. P.	29. C pr. P.
30. C 2 CR.	30. C 6 CR, échec.
31. C pr. C.	31. D pr. C.
32. D pr. D.	32. F pr. D.
33. P 4 TR.	33. F 6 TR.
34. R 1 CR.	34. F pr. C.
35. R pr. F.	35. F pr. P.
36. P 3 TD (*V.* diagr.).	36. C 2 D.

Nous pensons que si les Noirs avaient joué maintenant F 4 CR, ils auraient pu gagner la partie ; il était très-important de s'emparer de cette ligne avec le Fou afin de paralyser le Fou adverse.

37. P 4 CD.	37. P pr. P.
38. P pr. P.	38. R 2 FR.

Position après le 36e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

39. F 2 FD.	39. F 2 R.
40. F 2 D.	40. C 3 FR.
41. R 3 FR.	41. C 1 CR.
42. R 4 CR.	42. F 1 FR.
43. F 5 CR	

A partir de ce moment la nullité est acquise aux Blancs.

	43. F 2 R.
44. F 3 R.	44. C 3 FR, échec.
45. R 3 FR.	45. R 2 CR.
46. F 3 D.	46. R 2 TR.
47. F 2 FD.	47. C 1 CR.
48. R 4 CR.	48. F 3 FR.
49. F 3 D.	49. C 2 R.
50. P 5 FD.	50. PCD pr. P.
51. P pr. P.	51. P pr. P.
52. F pr. P.	52. C 1 CR.
53. F 3 R.	53. F 2 R.
54. F 2 D.	54. R 2 CR.
55. F 4 FD.	55. C 3 FR, échec.
56. R 3 FR.	56. F 3 D.
57. F 5 CD.	57. C 1 CR.
58. F 5 CR.	58. F 2 R.
59. F 3 R.	59. P 4 CR.
60. R 4 CR.	60. C 3 TR, échec.

61. R 5 TR.	61. C 2 FR.
62. F 4 TD.	62. C 3 D.
63. F 5 FD.	

Partie nulle.

2 heures 1/2	2 heures 1/2.

48

GAMBIT DU CAVALIER DU ROI.

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	**Noirs** (M. J. Kolisch).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. P pr. P.
3. C 3 FR.	3. P 4 CR.
4. F 4 FD.	4. F 2 CR.
5. Roque.	5. F 3 D.

Ce coup est donné par M. de la Lasa comme coup juste. Nous inclinons à croire qu'il est plus essentiel de jouer de suite P 3 TR.

6. P 4 D.

Si : 6. P 3 CR.	6. P 5 CR.
7. C 4 TR.	7. P 6 FR.
8. P 4 D.	8. C 3 FD.
9. P 3 FD.	9. D 2 R.
10. P 4 CD.	10. C 1 D.
11. P 5 D.	11. F 3 FR.
12. C pr. P.	12. P pr. C.
13. D pr. P.	12. P 4 TR.
14. F 4 FR.	14. P 5 TR.
15. C 2 D.	15. T 2 TR.

Et les Noirs ont meilleur jeu.

	6. P 3 TR.
7. P 3 CR.	7. P 5 CR.
8. C 1 R.	

Le Cavalier se retire à cette case et ne va pas à 4 TR afin de se réserver ultérieurement le coup C 3 D suivant le jeu des Noirs.

	8. P 6 FR.
9. P 3 FD.	9. CR 2 R.

Nous aurions ici à peu de chose près la position indiquée dans notre Variante, si M. Kolisch avait joué maintenant C 3 FD, ce qu'il aurait dû faire, pensons-nous, au lieu de sortir le Cavalier du Roi.

Position après le 9e coup des Noirs.

NOIRS.

BLANCS.

10. P 3 TR.

Ceci est une grande faute de la part de M. Steinitz, il fallait sacrifier le Cavalier de suite.

	10. P 4 TR.
11. C pr. P3F.	11. P pr. C.
12. D pr. P3F.	12. FD pr. PTR.

Si les Blancs avaient fait le sacrifice sans pousser le Pion de la Tour, ils continuaient par D pr. PF échec avec meilleur jeu. Maintenant le Roi est découvert et les Blancs n'ont pas une compensation suffisante à la perte du Cavalier.

13. D pr. P, échec.	13. R 2 D.
14. D pr. F.	14. F pr. T.
15. F pr. F.	15. D 1 C.
16. F 3 T, échec.	16. R 1 D.
17. D pr. D, échec.	17. T pr. D.
18. F 4 FR.	18. CD 2 D.
19. CD 3 TD.	

Moins bien que C 2 D.

658264 A

	19. CD 3 FR.
20. F 6 R.	20. TR 3 CR.
21. T 1 R.	21. P 5 TR.
22. P 5 R.	

Faible, mais que faire? la partie est déjà perdue.

	22. C 4 FR.
23. P pr. PD.	23 C pr. F.
24. P pr. CR, échec.	24. R 1 R.
25. F 5 FR.	25. T pr. P, échec.
26. R 1 TR.	26. C 4 D.
27. C 5 C.	27. P 3 TD.
28. F 4 R.	28. P pr. C.
29. F pr. C.	29. P 3 FD.
30. F 2 CR.	30. T 2 CR.
31. P 5 D.	31. TR pr. PR.
32. T 1 FR.	32. P pr. P.
33. F pr. PD.	33. TD 1 D.
34. P 4 FD.	34. P pr. P.
35. F pr. P.	35. TD 7 D.
36. P 4 CD.	36. TR 5 R.
37. P 7 FR, échec.	37. R 2 R.
38. F 3 CD.	38. TR 7 R.
39. T 1 TD.	39. T 7 TR, échec.
40. R 1 CR.	40. TD 7 CR, échec.
41. R 1 F.	41. P 6 TR.

Et les Noirs gagnent.

2 heures 1/4.	2 heures.

49

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Czarnowski).	**Noirs** (M. Celso Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. Roque.	

V. Stratégie raisonnée, 2e édition, pages 195 et suivantes.

	4. C 3 FR.
5. P 3 FD.	5. Roque.

Certainement une faute. Nous croyons que le coup juste est C pr. PR.

Si :	6. P 3 D.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 D, etc.	

Voyons la suite de

	5. C pr. PR.
6. P 4 D.	6. P 4 D.

Et les Noirs ont l'avantage.

6. F 5 D!	6. C pr. PF.
7. T pr. C.	7. F pr. T, échec.
8. R pr. F.	8. C 2 R.
9. F 3 CD.	9. P 5 R.
10. C 5 R (*a*).	10. P 4 D.
11. P 4 D.	11. P 3 FR.
12. C 4 CR.	12. Roque.

(*a*)

10. C 1 R.	10. Roque.
11. P 3 D.	

Et les Blancs ont meilleur jeu.

6. P 4 D.	6. P pr. P.
7. P pr. P.	7. F 3 CD.
8. P 5 R.	

Faute; P 5 D gagne une position très-supérieure à l'attaque.

	8. P 4 D.
9. F 3 CD.	9. C 5 R.
10. C 3 FD.	10. C pr. C.
11. P pr. C.	11. F 5 CR.
12. P 3 TR.	12. F 3 R.
13. F 3 R.	13. P 3 TR.
14. R 2 TR.	14. P 4 FR.
15. P 3 CR.	15. C 2 R.
16. C 4 TR.	16. P 4 CR.
17. D 5 TR.	17. R 2 CR.

Si :	17. P pr. C.
18. T 1 CR.	

18. C 2 CR.	18. D 1 R.
19. D 2 R.	19. P 3 FD.
20. F 2 FD.	20. C 3 CR.
21. TR 1 CR.	21. P 5 CR.
22. P 4 FR.	22. P 4 TR.
23. TD 1 FR.	23. D 2 R.
24. T 1 TR.	24. D 6 TD.

Très-faible.

25. D 3 D.	25. D pr. PTD.
26. F 2 FR.	26. D 5 FD.
27. D 2 D.	27. P 4 TD.
28. F 3 D.	28. C 6 CD.
29. T 1 TD.	29. P pr. PTR.
30. R pr. P.	30. C pr. PR.

Pour tâcher de dégager la Dame.

31. PF pr. C.	31. P 5 FR, échec.
32. R 2 TR.	32. P pr. P, échec.
33. F pr. P.	33. F. pr. P.
34. D 5 CR, échec.	

Et les Noirs abandonnent.

1/2 heure.	3/4 d'heure.

50

GAMBIT EVANS REFUSÉ.

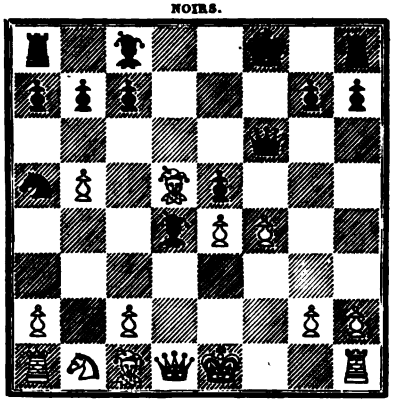
Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. Cecil de Vere).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F 3 CD.
5. P 5 CD.	5. C 4 TD.
6. C pr. P!	6. C pr. F.

De cette manière les Noirs perdent un Pion sans compensation. Examinons quelques Variantes.

	6. D 3 FR.
7. F pr. P, échec.	7. R 1 FR.
8. P 4 D.	8. P 3 D.
9. F pr. C.	9. P pr. C
10. F 5 D.	10. F pr. P.
11. P 4 FR.	

Position de la variante après le 11e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	11. F pr. T (A).
12. P pr. P.	12. D pr. P (*a*), (*b*), (*c*).
13. T 1 FR, échec.	13. R 2 R.
14. F 3 T, échec.	14. R 1 D.
15. F 8 CR, échec.	15. D 4 D.
16. T 8 FR, échec.	16. R 2 D.
17. D 4 C, échec et mat.	

(*a*). Si : F pr. P, la Tour gagne la Dame.

(*b*). Si : 12. . . . . D 3 C, les Blancs gagnent encore la Dame par :

13. T 1 FR, échec.	13. R 1 R (meilleur).
14. F 7 FR, échec.	14. D pr. F.
15. T pr. D.	15. R pr T.
16. D 5 TR, échec, etc.	

(*c*).

	12. D 2 R.
13. F 3 TD.	13. F 6 F, échec.
14. C pr. F.	14. D pr. F.
15. Roque, échec.	15. R 1 R.
16. F 7 R, échec.	16. R 2 R.
17. C 5 D, échec et gagne.	

A

	11. P pr. P.
12. F pr. P.	12. D pr. F (*a*).
13. T 1 FR.	13. D pr. T, échec.
14. R pr. D.	14. F pr. T.
15. D 2 D, et gagne.	

(*a*).

	12. F pr. T.
13. F 2 D.	13. D 3 CD.
14. T 1 FR, échec.	14. R 1 R.
15. D 5 TR, échec et gagne.	

Les Noirs peuvent se défendre par

I

	6. C 3 TR!
7. P 4 D.	7. P 3 D.
8. F pr. C.	8. P pr. C.
9. F pr. PCR.	9. D pr. PD!
10. D pr. D.	10. P pr. D.
11. F pr. T.	11. F pr. T.
12. F 3 D.	12. R 2 R.

Nous verrons plus tard la variante F 5 D, au 6e coup des Noirs.

7. C pr. C.	7. C 2 R.
8. C pr. F.	

Roquer est plus simple.

	8. PTD pr. C.
9. P 4 D.	9. Roque.
10. P 4 FR.	10. D 1 R.
11. F 3 TD.	11. P 4 D.
12. P 5 R.	12. F 2 D.
13. Roque.	13. F pr. P.
14. T 3 FR.	14. D 2 D.
15. P 5 FR.	15. TR 1 R.
16. F pr. C.	16. D pr. F.
17. T 3 CR.	17. D 5 TR.
18. C 3 FD.	18. F 5 FD.
19. P 6 FR.	19. P 3 CR.
20. D 2 D.	20. P 4 FD.
21. R 1 TR.	21. P 3 TR.
22. T 4 CR.	22. D 4 TR.
23. T 1 R.	23. T 3 R.
24. P 3 TR.	24. TD 1 R.
25. P pr. P.	25. T pr. PR.

26. T pr. T.	26. D pr. T.
27. P pr. P.	27. D pr. P.
28. C pr. P.	28. F pr. C.
29. D pr. F.	29. D pr. P.

La partie devrait être nulle.

30. T 4 R.	30. T 1 D.
31. D 5 R.	31. D 8 CD, échec.
32. T 1 R.	32. D pr. PTD.
33. D 7 FD.	33. D 4 D.
34. T 7 R.	34. T 1 TD.
35. D pr. P.	

Les Blancs regagnent sans danger le Pion qu'ils avaient perdus.

	35. T 8 TD, échec.
36. R 2 TR.	36. D 3 D, échec.
37. P 3 CR.	37. T 6 TD.

Une faute qui entraîne la perte de la partie; il fallait jouer D 7 D échec pour échanger la Dame.

38. T 8 R, échec.	38. R 2 CR.
39. D 2 CD, échec.	39. D 3 FR.
40. T 8 CR, échec.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure 3/4.

51

GAMBIT DU CENTRE.

Blancs (M. Severin From).	**Noirs** (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 D.	2 P pr. P.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 FD.	4. C 3 FD.
5. C 3 FR.	5. P 3 D.

En jouant C 3e FR on rentre dans une variante de giuoco piano favorable aux Noirs.

6. P pr. P.	6. F 3 CD.
7. Roque.	7. F 5 CR.
8. F 5 CD	8. F pr. C.
9. P pr. F.	9. R 1 F.
10. F 3 R.	10. D 3 FR.
11. F pr. C.	11. P pr. F.
12. C 3 FD.	12. C 2 R.
13. R 1 T.	13. C 3 CR.
14. T 1 CR.	14. P 4 TR.
15. T 5 CR.	15. C 2 R.
16 P 4 TD.	16. P 4 TD.
17. P 4 FR.	17. P 3 CR.
18. D 3 D.	18. P 4 D.
19. P 3 FR.	

Mieux joué que de pousser le Pion sur la Dame.

	19. TD 1 D.
20. P 5 R.	

Maintenant les Blancs sont obligés de pousser leur Pion.

	20. D 3 R.
21. TD 1 CR.	21. C 4 FR.
22. C 2 R.	22. P 5 TR.
23. P 3 CD.	

Afin de permettre à son Fou de commander la diagonale de la 3e case de la Tour de la Dame.

Position après le 23e coup des Blancs.

NOIRS.

BLANCS.

	23. R 2 R.
24. F 1 FD.	24. R 2 D.
25. F 3 TD.	25. TR 2 T.
26. P 4 CD.	26. TD 1 TR.
27. TD 2 CR.	

Ce coup est nécessaire parce que les Noirs menacent toujours de donner échec avec le Cavalier et si R 2 C, C pr. C gagnant un Pion.

	27. P pr. P.
28. F pr. P.	28. T 1 TD.
29. P 5 TD.	29. F pr. PTD.
30. D 3 TD.	30. F pr. F.

Les Noirs auraient dû plus simplement jouer C 6 R restant avec un Pion de plus.

31. D pr. T.	31. F 2 R.
32. T 4 CR.	32. C 6 R.
33. D 8 CR.	33. T 4 TR.
34. T 1 CR.	34. D 4 FR.

Point de départ d'une fausse combinaison, mais déjà les Noirs ont compromis leur jeu en enfermant la Tour; ils sont menacés de l'entrée de la Tour de la Dame, à la 8e case de la Tour de la Dame.

35. P 3 TR.	35. D 7 FD.
36. P 6 R, échec.	

Bon coup qui décide la partie.

	36. R pr. P.
37. T pr. P, échec.	37. R 2 D.
38. D pr. PF.	38. D 4 FR.
39. D pr. D, échec.	39. C pr. D.
40. T 1 FD.	40. F 3 D.

Plus faible que C 3 D.

41. T 5 CR.	41. T pr. T.
42. P pr. T.	42. C 2 R.
43. R 2 C.	43. R 3 R.
44. P 4 F.	44. R 4 F.
45. R 3 F.	45. F 5 CD.
46. C 3 F.	46. C 3 C.
47. C 2 R.	47. C 2 R.
48. T 1 CD.	48. F 3 D.
49. T 8 CD.	49. C 3 C.

50. T 8 CR.	50. P 4 FD.
51. T 7 CR.	51. C 2 R.
52. T 7 FR, échec.	52. R 3 CR.
53. T 6 FR, échec.	53. R 2 C.
54. P 5 FR.	

Et les Blancs gagnent.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

52

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	Noirs (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 TD.
6. P 4 D.	6. P pr. P.
7. Roque.	7. CR 2 R.

Le meilleur coup est F 3 CD.

8. P pr. P.

La vraie réponse était C 5 CR.

	8. P 4 D.
9. P pr. P.	9. C pr. P.
10. F 3 T.	10. F 3 R.
11. CD 2 D.	11. F pr. C.
12. D pr. F.	12. D 3 F.
13. F 5 CD.	13. C 2 R.
14. C 5 R.	14. Roque TR.
15. F pr. CD.	15. P pr. F.
16. P 4 FR.	

M. Rousseau aurait dû prendre le Cavalier avec le Fou et ensuite le Pion.

	16. TR 1 R.
17. TD 1 R.	17. C 3 CR.
18. P 5 F.	18. F pr. P.
19. P 4 C.	19. D 1 D.

Ce coup a été joué sans réflexion. M. Loyd devait prendre le Cavalier avec le Cavalier.

20. T pr. F.	20. C 5 T.
21. T pr. P.	

Faible !

	21. T pr. C.
22. T pr. T.	22. R pr. T.
23. D 4 F, échec.	23. R 1 C.
24. T 7 R.	24. D pr. P, échec.
25. D pr. D.	25. C 6 F, échec.
26. R 2 C.	26. C pr. D.
27. F 2 C.	27. T 1 D.
28. T pr. P.	28. C 3 R.
29. T 7 R.	

T pr. PF donnerait la nullité.

	29. T 7 D, échec.
30. R 3 C.	30. T pr. F.
31. T pr. C.	31. T 7 FD.
32. P 4 TD.	32. P 4 TD.
33. T 6 D.	33. T 5 F.
34. P 4 TR.	34. R 2 F.
35. T 7 D.	35. R 3 F.
36. P 5 T.	36. T pr. P.

Et les Blancs abandonnent.

2 heures 1/2.	3/4 d'heure.

53

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Samuel Loyd).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.
4. P 3 D.	

M. Neumann a voulu éviter le giuoco piano, mais M. Loyd l'y maintient quand même.

	4. F 4 FR.
5. F 3 R.	5. F 3 CD.
6. C 3 FD.	6. Roque.
7. P 3 TR.	7. P 3 D.
8. F 5 CR.	8. F 3 R.
9. C 5 D.	9. F pr. C.
10. F pr. F.	10. P 3 TR.
11. F 4 TR.	11. D 2 R.
12. D 2 D.	

On pouvait également prendre le Cavalier de la Dame.

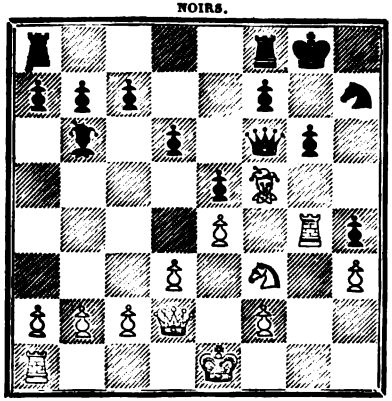
	12. C 1 D.
13. P 4 CR.	13. C 3 R.

Les Noirs ont peut-être moins de liberté d'action que l'adversaire et alors ils veulent se dégager par le sacrifice d'un Pion de peu d'importance.

14. P 5 CR.	14. P pr. P.
15. F pr. C.	15. P pr. FD.
16. F 5 FR.	16. C 2 TR.
17. T 1 CR.	17. D 3 FR.
18. T 4 CR.	18. P 3 CR.

Position après le 18e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

19. C pr. PTR.

Mieux vaut D 6 TR.

19. R 1 TR.

Ce coup fait perdre une pièce aux Blancs.

20. F pr. P.	20. T 1 CR.
21. Roque.	21. P pr. F.
22. D 6 TR.	22. P 4 CR.
23. C 5 FR.	23. D pr. D.
24. C pr. D.	24. T 3 CR.
25. C 5 FR.	25. F pr. P.
26. P 4 TR.	26. T 1 FR.
27. T 1 TR.	27. T pr. C.

Bien joué; par cette simplification les Noirs restent avec trois pièces contre deux et pourront gagner les Pions isolés.

28. P pr. T.	28. T 3 TR.
29. R 2 D.	29. F pr. P.
30. R 2 R.	30. C 3 FR.
31. T 4 TD.	31. P 3 TD.
32. T 4 CD.	32. P 4 CD.
33. T 4 TD.	33. P 4 TD.
34. P 4 CD.	34. P pr. P.
35. T pr. P.	35. P 5 CR.
36. P 4 TD.	36. R 2 CR.
37. P 5 TD.	37. P pr. P.
38. T 4 TD.	38. F 4 CR.
39. T pr. T.	39. R pr. T.
40. T pr. PTD.	40. F 5 FR.
41. T 7 TD.	41. P 4 FD.
42. T 6 TD.	42. P 5 R.
43. P pr. P.	43. C pr. P.
44. T 8 TD.	44. R 4 CR.
45. T 8 FR.	45. C 6 CR, échec.
46. R 3 D.	46. F 4 R.

Les Blancs abandonnent.

1 heure 1/4.	1 heure 10 minutes.

54

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Kolisch).	**Noirs** (M. Wilhelm Steinitz).
1. P 4 R.	1. P 4 R.

2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. PD.	4. D 5 TR.
5. D 3 D.	

Nous n'aimons pas cette continuation et on va voir que M. Steinitz met l'avantage du début de son côté.

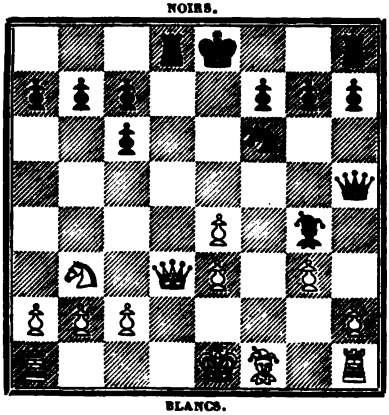
	5. C 3 FR.
6. C pr. C.	
Si : 6. C 2 D.	6. C pr. C.
7. D pr. C.	7. P 4 D.
8. D 5 R, échec.	8. R 1 D.
9. P 3 CR.	9. D 5 CR.
10. F 2 R.	10. D 3 CR.
11. P pr. P.	11. F 3 D.
12. D 3 FD.	12. T 1 R, avec très-beau jeu.
	6. PD pr. C.
7. C 2 D.	7. F 4 FD.
8. P 3 CR.	8. D 4 TR.
9. C 3 CD.	9. F 5 CR.

Les Noirs ont une incontestable supériorité de position.

10. F 3 R.	10. TD 1 D.
11. D 4 FD.	11. F pr. F.
12. P pr. F.	

Position après le 12e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

12. Roque.

Pourquoi ce Roc? Nous voyons un avantage plus immédiat dans le coup F 6 F R, par exemple.

(a)

13. F 2 R.	13. C pr. P.
14. Roque TR.	14. C 4 C.
15. F pr. F.	15. C pr. F, échec.
16. R 2 C.	16. C 4 R, etc.

(b)

13. F 2 R.	13. C pr. P.
14. T 1 FR.	14. C 4 C.

Et les Noirs ont un Pion de plus.

13. F 2 R.	13. TR 1 R.
14. C 2 D.	14. D 3 TR.
15. D 3 CD.	15. C pr. P.
Si :	15. T pr. C.
16. R pr. T.	16. C pr. P, échec.
17. R 1 R.	17. C pr. P, et gagne.
16. C pr. C.	16. T pr. C.
17. Roque.	17. F 3 R.
18. D pr. PC.	18 T pr. P.
19. D pr. P7F.	19. T 1 R.

Singulière erreur faite après longue réflexion. Si M. Steinitz joue :

	19. T 1 FD.
20. TD 1 D.	20. D 4 CR.

La partie est gagnée.

20. F 3 FR.	20. F 5 FD.
21. T 2 FR.	21. D 3 FR.
22. D pr. PF.	22. D pr. PC.
23. TD 1 D.	23. D pr. PT.
24 R 2 CR.	24. P 3 CR.
25. F 5 D.	25. F pr. F, échec.
26. T pr. F.	27. T 7 R.
27. T 2 D.	27. D 3 R.
28. D pr. D.	28. T pr. T, échec.
29. R pr. T.	29. T pr. D.
30. T 7 D.	30. P 3 TD.
31. T 7 T.	31. P 4 TR.

A partir de cette liquidation les Noirs malgré le Pion de plus ne peuvent pas empêcher la nullité.

32. P 4 FD.	32. R 1 FR.
33. P 5 FD.	33. R 1 R.
34. R 3 FR.	34. P 4 FR.
35. R 4 FR.	35. R 1 D.
36. R 5 CR.	36. R 1 FD.
37. P 4 TR.	37. R 1 CD.
38. T 7 D.	

Après un assez bon nombre de coups la partie fut abandonnée pour nulle.

2 heures 1/2.	2 heures 1/2.

55

GAMBIT ÉVANS REFUSÉ.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	**Noirs** (M. Cecil de Vère).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F 3 CD.
5. P 3 FD.	

Coup timide qui fait rentrer la partie dans une des variantes du giuoco piano.

	5. P 3 D.
6. P 4 D.	

A présent, M. Rousseau est trop hardi; c'était d'un pas et non de deux qu'il fallait avancer ce pion.

	6. F 5 CR.
7. F 5 CD.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F pr. C.
9. P pr. F.	9. D 3 FR.
10. P 5 D.	

Ceci est de l'imprudence et les Blancs eussent mieux fait de prendre le Cavalier, puis de sortir le Fou à la 3e case du Roi.

	10. D pr. T.
11. P pr. C.	11. Roque.
12. D 3 CD.	

La seule chance de sauver la partie étant de former une attaque sur le côté où le Roi noir a roqué, nous pensons qu'il aurait mieux valu jouer F 3 R.

	12. D 4 R.
13. P 4 TD.	13. C 3 FR.
14. F 2 CD.	

Roquer serait un peu meilleur.

	14. D 4 CR.
15. C 2 D.	15. R 1 CD.
16. TR 1 FR.	

Encore faiblement joué. Nous préférerions D 3 D.

	16. TR 1 T.
17. P pr. P.	17. T 2 R.
18. F 6 FD.	18. P 4 D.
19. P 5 R.	19. T 3 D.

Nous ne pensons pas que ce coup soit aussi efficace que T pr. P, échec.

20. R 1 D.	20. T pr. P.
21. F pr. T.	21. T pr. F.
22. P 4 FR.	22. D 4 T, échec.
23. P 3 FR.	23. C 5 R.
24. D pr. P.	

Au lieu de cela les Blancs devaient prendre le Cavalier et jouer T 5 TD.

	24. C 6 FD, échec.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure.

56

GAMBIT EVANS REFUSÉ.

Blancs (M. Arnous de Rivière).	**Noirs** (M. Severin From).
1. P 4 R.	1. P 4 R.

2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F 3 CD.
5. P 5 CD.	5. C 4 TD.
6. C pr. P.	6. F 5 D.

Nous trouvons dans la nouvelle gazette de Berlin (mars 1864), la variante ci-après. Le coup F 5 D avait été recommandé par M. Lowenthal.

7. C pr. PFR.	7. D 3 FR.
8. D 2 R.	8. C pr. F.
9. C pr. T.	9. F pr. T.
10. D pr. C.	10. C 2 R.
11. P 3 FD.	11. P 4 D.
12. P pr. P.	12. F 4 FR.
13. Roque, avec un beau jeu.	

7. F pr. P, échec.	7. R 1 FR.
8. F 3 TD, échec.	8. P 3 D.
9. C 4 FD.	9. R pr. F.
10. C pr. C.	10. F pr. T.
11. P 3 FD.	11. C 3 FR.
12. Roque.	

Il est plus sûr de défendre le Pion par P 3 D.

	12. T 1 R.
13. P 3 D.	13. R 1 C.
14. C 3 CD.	14. F pr. P.
15. C pr. F.	15. P 3 CD.
16. C 4 D.	16. F 2 D.
17. F 1 F.	17. P 3 TD.
18. P 4 TD.	18. P pr. P.
19. P pr. P.	19. P 3 TR.
20. P 4 FR.	20. D 2 R.
21. F 2 CD.	21. R 1 T.
22. D 3 FR.	22. T 1 FR.
23. P 3 TR.	23. TD 1 FD.
24. C 6 FD.	24. F pr. C.
25. P pr. F.	25. TD 1 R.
26. C 5 CD.	26. TD 1 T.
27. C 4 D.	27. TD 7 TD.
28. C 5 FR.	28. D 2 FR.
29. F 4 D.	29. R 2 TR.
30. P 4 CR.	30. C 1 R.
31. P 4 TR.	31. P 3 CR.

32. C 3 CR.	32. C 2 CR.
33. P 5 FR.	33. P pr. P.
34. PC pr. P.	

C'était avec le Pion du Roi qu'il fallait reprendre ; dans ce cas les Blancs avaient au moyen de leurs Pions une attaque excellente.

	34. TR 1 CR.
35. R 1 TR.	35. T 5 TD.
36. F 3 R.	36. D 3 FR.
37. D 4 FR.	37. T 8 TD.
38. T pr. T.	38. D pr. T, échec.
39. R 2 TR.	39. D 3 FR.
40. P 4 D.	40. C pr. P.
41. C pr. C.	

Les Blancs gagnent en reprenant avec la Dame.

	41. P 4 TR.
42. D 3 FR.	

Les Blancs avaient encore la partie gagnée par les coups suivants.

42. C pr. P.	42. D pr. C.
43. D pr. D.	43. P pr. D.
44. P 4 D.	44. P 4 CD.
45. F 4 FR.	45. P 5 CD.
46. F pr. P.	46. P 6 CD.
47. F 3 TD, etc.	

	42. T 5 CR.
43. F 2 FR.	43. R 3 CR.
44. P 5 D.	

Pourquoi pas D 3 R?

	44. D 4 R, échec.
45. C 3 CR.	45. T pr. P, échec.
46. R 2 CR.	46. T 5 FR.
47. D 3 D.	47. P 5 TR.
48. F 4 D.	

Nouvelle faute quand il était indiqué de jouer tout simplement C 5 F.

	48. D 4 CR.
49. P 5 R, échec.	49. R 3 TR.
50. F 3 FD.	

Encore mal joué.

Si : 50. P pr. P.	50. D pr P, échec.
51. R 1 C, et les Noirs n'ont pas gagné.	

	50. P pr. C.
51. F 1 R.	51. P pr. P.
52. F pr. P.	52. T 5 D.
53. D 3 FR.	53. T 7 D, échec.
54. R 1 FR.	54. R 3 CR.
55. F 1 R.	55. T 5 D.
56. F 2 FR.	56. P 5 R.
57. D 2 R.	57. D 5 FR.
58. R 2 CR.	58. T 7 D.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 1/2. | 1 heure 1/2.

57

GAMBIT ÉVANS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 TD.
6. P 4 D.	6. P pr. P.
7. Roque.	7. CR 2 R.

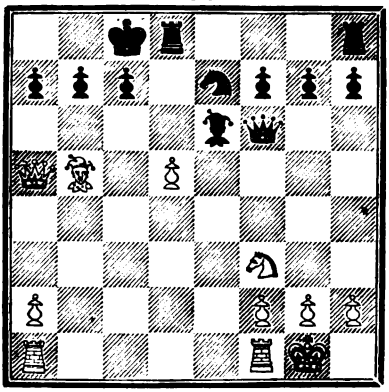
Il est bien préférable de jouer le Fou à la 3e case du Cavalier de la Dame.

8. P pr. P.	8. P 4 D.
9. P pr. P.	9. C pr. P.
10. F 3 TD.	10. F 3 R.
11. CD 2 D.	11. F pr. C.
12. D pr. F.	12. D 3 FR.
13. F 5 CD.	13. C 2 R.
14. P 5 D.	14. Roque TD.
15. FD pr. CR.	15. C pr. F.
16. D 5 T (*V.* diagr.).	16. T pr. P.
Si : 17. D pr. PTD.	17. P 3 CD.
18. TD 1 FD, etc.	

Si : 17. D pr. PTD.	17. C 3 CD.
18. TD 1 FD.	18. T 3 D.
19. T 4 TD, etc.	

Position après le 16e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

17. D pr. P.	17. T pr. F.
18. D 8 T, échec.	18. R 2 R.
19. D pr. T.	19. F 5 C.
20. TD 1 D, échec.	20. C 4 D.
21. TR 1 R.	21. F pr. C.
22. D 8 R, échec.	22. R 3 D.
23. D pr. T.	23. F pr. T.
24. T pr. F.	24. P 3 F.
25. D pr. PCD.	25. D 6 FD.
26. D pr. PFR.	26. D 7 FD.
27. D 4 F, échec.	

Et Les Noirs abandonnent.

1/2 heure.	1/2 heure.

58

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	Noirs (M. Szimon Winawer).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. P.	4. D 5 TR.
5. C 5 CD.	5. F 4 FD.

Cette défense n'est pas satisfaisante ainsi qu'on le voit par les coups suivants. Il vaut mieux prendre le Pion du Roi avec la Dame.

6. D 2 R.	6. F 3 CD.
7. F 3 R.	7. F 4 TD, échec.
8. F 2 D.	8. F pr. F, échec.
9. C pr. F.	9. D 6 D.
10. Roque TD.	

La position des Blancs est très-supérieure.

	10. P 3 TD.
11. C 3 FD.	11. P 3 D.
12. P 4 FR.	12. C 2 R.
13. P 5 FR.	13. C 4 R.
14. C 3 FR.	14. C pr. C.
15. D pr. C.	15. C 3 FD.
16. P 4 TR.	16. F 2 D.
17. F 4 FD.	17. C 4 R.
18. D 2 R.	18. C pr. F.
19. D pr. C.	19. Roque.
20. P 4 CR.	20. P 4 CD.
21. D 4 D.	21. F 3 FD.
22. P 5 C.	22. T 1 C.
23. TR 1 R.	

Le commencement d'une série de coups faibles. On pouvait pousser l'attaque en jouant ici P 6 FR.

	23. T 1 R.
24. P 5 R.	24. P pr. P.

25. D 5 FD.	25. F 2 D.
26. D 5 D.	

Encore P 6 FR est plus juste que le coup inutile choisi par M. Rosenthal.

	26. F pr. P.
27. T pr. P.	27. D pr. D.
28. T pr. T, échec.	28. T pr. T.
29. C pr. D.	29. R 1 FR.
30. C pr. P.	30. T 1 FD.
31. T 5 D.	31. F pr. PFD.
32. T 5 FD.	32. F 4 FR.
33. C pr. PT.	33. T pr. T, échec.
34. C pr. T.	34. R 2 R.
35. R 2 D.	35. R 3 D.
36. P 4 CD.	36. R 4 R.
37. R 3 R.	37. R 4 D.
38. P 3 TD.	38. R 5 FD.
39. R 4 FR.	39. F 3 CR.
40. R 5 R.	40. R 6 FD.
41. R 5 D.	41. R 7 CD.
42. P 4 TD.	42. P pr. P.
43. P 5 CD.	43. P 6 TD.
44. P 6 CD.	44. P 7 T.
45. P 7 C.	45. P 8 T f. D.
46. P 8 CD, échec.	

Partie nulle.

Joué très-vite de part et d'autre.

59

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Celso Golmayo).	**Noirs** (M. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.

6. Roque.	6. P 3 D.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. C 3 FD.	

On peut dire que ce coup est aussi bon théoriquement que P 5 D et dans la pratique il offre cet avantage qu'il déroute l'adversaire sur le meilleur mode de défense.

	9. F 5 CR.
10. F 5 CD.	

Si D 3 C, la variante Mortimer se présente, mais sans donner à l'attaque autant de force que le coup du texte.

	10. F pr. C.
11. P pr. F.	11. D 3 FR.

Pas aussi bien que R 1 F.

12. P 5 D.	12. D pr. C.
13. P pr. C.	13. P pr. P.

Il semble préférable de roquer.

14. F 2 CD.	14. D 4 FD.
15. F pr. P, échec.	15. D pr. F.
16. F pr. P.	16. Roque.
17. F pr. T.	17. P 4 D.
18. P 5 R.	18. C 2 R.
19. F 6 FR.	19. T 1 CR, échec.
20. R 1 TR.	20. C 3 CR.
21. P 4 TD.	21. P 4 TD.
22. D 3 D.	22. C 5 FR.
23. D 5 FR, échec.	23. C 3 R.
24. D pr. P.	24. T 1 FR.
25. TR 1 FD.	25. D 2 D.
26. F 4 TR.	26. P 4 FR.
27. D pr. D, échec.	27. R pr. D.
28. TD 2 T.	28. T 1 TR.
29. F 6 FR.	29. T 6 TR.
30. T 1 CR.	30. T pr. P.
31. T 3 CR.	31. T 5 FR.
32. P 4 TR.	32. F pr. P.
33. T 3 TR.	33. F 5 D.
34. P 5 TR.	34. T 8 FR, échec.
35. R 2 T.	35. C 5 FR.

La partie est dans un état désespéré.

36. P 6 R, échec.	36. R pr. P.
37. F pr. F.	37. C pr. T.
38. R pr. C.	38. R 2 FR.
39. R 3 CR.	39. T 8 TR.
40. T 2 TR.	40. P 5 FR, échec.
41. R 2 CR.	41. T 8 D.
42. F 5 R.	42. T 7 D, échec.
43. R 3 TR.	43. T 6 D, échec.
44. R 4 CR.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

60

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Cecil de Vère).	**Noirs** (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. P 3 D.
4. P 4 D.	4. P pr. P.

Moins bon que F 2 D.

5. C pr. P.	5. F 2 D.
6. F pr. C.	6. P pr. F.
7. Roque.	7. C 3 FR.
8. C 3 FD.	8. F 2 R.
9. D 3 D.	9. Roque.
10. P 3 TR.	10. P 4 FD.
11. CR 2 R.	11. C 1 R.
12. F 3 R.	12. P 4 FR.
13. C 5 D.	13. P 4 CR.

Faute capitale qui entraîne la perte de la Tour.

14. C pr. F, échec.	14. D pr. C.
15. D 5 D, échec.	15. F 3 R.

16. D pr. T.	16. P 5 FR.
17. F 2 D.	17. P 6 FR.
18. C 3 CR.	18. P pr. P.
19. R pr. P.	19. P 5 C.
20. C 5 FR.	20. P pr. P, échec.
21. R 1 T.	21. F pr. C.
22. P pr. F.	22. C 2 C.
23. D 5 D, échec.	23. T 2 F.
24. T 1 CR.	24. P 3 FD.
25. D 6 R.	

Et les Noirs abandonnent.

45 minutes. | 45 minutes.

61

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. Severin From).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. C 3 FR.
4. Roque.	4. F 2 R.
5. C 3 FD.	5. P 3 D.
6. F pr. C, échec.	6. P pr. F.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. C pr. P.	8. P 4 FD.

F 2 D est le coup juste nécessaire.

9. C 6 FD.	9. D 2 D.
10. C pr. F.	10. D pr. C.
11. F 5 CR.	11. F 2 CD.
12. C 5 D.	12. F pr. C.
13. P pr. F.	13. Roque TR.
14. T 1 R.	14. D 1 D.
15. D 3 FR.	15. P 3 TR.
16. F pr. C.	16. D pr. F.
17. D pr. D.	17. P pr. D.
18. T 7 R.	18. TR 1 FD.
19. R 1 FR.	19. R 2 CR.

20. T 7 D.	20. TD 1 CD.
21. P 3 CD.	21. P 5 FD.
22. T 1 R.	22. P pr. P.
23. PTD pr. P.	23. T 4 CD.
24 TR 7 R.	

La partie est décidée en faveur des Blancs.

	24. T pr. PD.
25. T pr. PFR, échec.	25. R 3 CR.
26. TD pr. PFD.	26. T 1 R.
27. TR 7 R.	27. T pr. T.
28. T pr. T.	28. P 4 TD.
29. P 3 CR.	29. P 4 TR.
30. R 2 CR.	30. T 7 D.
31. T 7 FD.	31. P 4 D.
32. T 5 FD.	32. P 5 D.
33. R 1 FR.	33. P 6 D.
34. P pr. P.	34. T pr. P.
35. T 5 CD.	35. T 8 D, échec.
36. R 2 CR.	36. T 8 CD.

On croirait ici que les Noirs ont le moyen d'annuler la partie; cependant par la suite des coups on ne voit pas ce qu'ils auraient pu faire de mieux, et ils ont été obligés finalement d'abandonner.

37. R 3 TR.	37. T 7 CD.
38. P 4 FR.	38. T 7 TD.
39. P 4 CR.	39. P pr. P, échec.
40. R pr. P.	40. T 7 CR, échec.
41. R 3 TR.	41. T 7 TD.
42. R 3 CR.	42. T 6 TD.
43. R 4 CR.	43. T 7 TD.
44. P 4 TR.	44. T 7 CR, échec.
45. R 3 TR.	45. T 7 CD.
46. P 5 TR, échec.	46. R 3 TR.
47. R 4 CR.	47. T 7 TD.
48. R 5 FR.	48. R pr. P.
49. R pr. P, échec.	49. R 3 TR.
50. P 5 FR.	50. P 5 TD.
51. T 4 CD.	51. T 2 TR.
52. P pr. P.	

Les Noirs abandonnent.

20 minutes.	45 minutes.

62

GAMBIT DU CENTRE.

Blancs (M. Severin From).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 D.	2. P pr. P.
3. F 4 FD.	3. C 3 FD.
4. C 3 FR.	4. F 4 FD.
5. P 3 FD.	5. C 3 FR.
6. Roque.	6. C pr. P.
7. P pr. P.	7. P 4 D.

Par ce coup les Noirs conservent le Pion et affaiblissent l'attaque.

8. T 1 R.	8. F 2 R.
9. F 3 D.	9. P 4 FR.
10. C 5 R.	10. Roque.
11. C pr. C.	11. P pr. C.
12. D 2 R.	12. F 3 D.
13. P 3 FR.	

M. From aurait mieux fait de pousser ce Pion deux pas. Maintenant son jeu est perdu sans ressources.

	13. D 5 TR.
14. P 3 CR.	14. C pr. P.
15. P pr. C.	15. D pr. P, échec.
16. R 1 TR.	16. F 2 D.
17. F 3 R.	17. T 3 FR.
18. TR 1 D.	18. T 3 CR.

Les Blancs abandonnent.

1/2 heure.	1/2 heure.

63

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. J. Kolisch).	Noirs (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. P.	4. D 5 TR.
5. C 5 CD.	5. D pr. P, échec.
6. F 2 R.	6. D 4 R.

Nous avons dit dans une note sur la 30e partie que cette faute est sans remède.

7. P 4 FR.	7. D 4 FD.
8. C pr. P, échec.	8. R 1 D.
9. C pr. T.	9. C 3 FR.
10. C 3 FD.	10. P 3 TD.

Inexplicable.

11. C 4 TD.	11. D 4 TD, échec.
12. P 3 FD.	12. P 4 CD.
13. F 3 R.	13. D pr. C.
14. F 6 CD, échec.	14. R 2 R.
15. D pr. D.	15. P pr. D.
16. Roque TD.	16. P 3 D.
17. C 7 FD.	17. C 1 CD.

R 2 D est un peu meilleur, mais pourtant l'avantage des Blancs est toujours décisif.

18. TR 1 R.	18. R 2 D.
19. F 3 FR.	19. F 2 R.
20. P 4 CR.	20. F 1 D.
21. T pr. P, échec.	

Bien joué.

	21. R pr. T.
22. T 1 D, échec.	22. C 4 D.

Le seul coup pour prolonger la partie.

23. T pr. C, échec.	23. R 2 R.
24. F 5 FD, échec.	24. R 3 F.
25. T 6 D, échec.	25. F 3 R.
26. C 4 D, échec.	26. R 3 C.
27. P 5 FR, échec.	27. R 4 C.
28. P pr. F.	28. P pr. P.
29. T pr. P.	

Et les Noirs abandonnent.

40 minutes.	25 minutes.

64

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Severin From).	Noirs (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 D.	9. P pr. P.
3. C 3 FR.	3. C 3 FD.
4. F 4 FD.	4. F 4 FD.
5. P 3 FD.	5. D 2 R.

Ce coup n'est pas bon. Il faut sortir le Cavalier du Roi à la 3e du Fou, pour avoir une Variante du giuoco piano favorable aux Noirs.

6. Roque.	6. C 4 R.
7. C pr C.	7. D pr. C.
8. R 1 T.	

Afin de pouvoir avancer le Pion du Fou du Roi.

	8. C 2 R.
9. P 4 F.	9. D pr. P.
10. T 1 R.	10. D 3 C.
11. P pr. P.	11. F 3 D.

Très-rarement peut-on justifier la retraite du Fou sur cette case quand le Pion de la Dame est resté en arrière. Dans la position actuelle M. Loyd est obligé de jouer ainsi pour pouvoir roquer.

12. P 5 F.

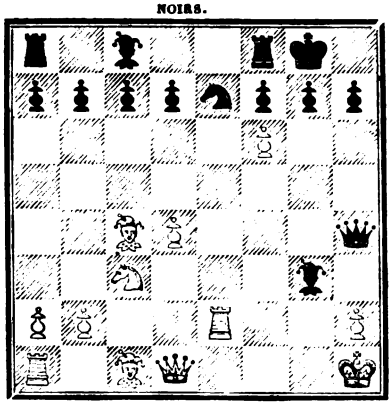
Afin d'attaquer la Dame le coup suivant si le Pion est pris.

	12. D 3 F.
13. C 3 FD.	13. D 5 T.
14. P 3 CR.	14. F pr. P.
15. T 2 R.	15. Roque.
16. P 6 F.	

M. From poursuit l'attaque avec énergie.

Position après le 16e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	16. C 4 F.
17. P pr. P.	17. C pr. P.
18. D 1 C.	18. P 4 CD.
19. F 5 D.	19. P 3 FD.
20. F 3 F.	20. F 2 F.
21. F 5 CR.	21. D 6 T.
22. F 4 C.	22. D 6 D.
23. C 4 R.	23. P 4 FD.
24. T 1 D.	24. D 5 F.
25. F 6 FR.	25. F 2 C.

Les Blancs donnent mat en trois coups.
Les deux joueurs ont joué rapidement.

65

PARTIE LOPEZ.

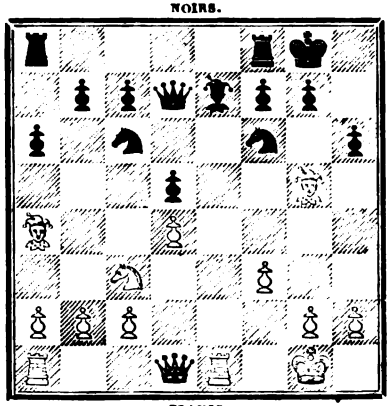
Blancs (M. Cecil de Vere).	Noirs (M. Celso Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 1 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. P 3 TD.
4. F 4 TD.	4. C 3 FR.
5. Roque.	5. C pr. P.
6. P 4 D.	6. F 2 R.
7. T 1 R.	7. P 4 D.
8. C pr. P.	8. F 2 D.
9. C pr. F.	9. D pr. C.
10. P 3 FR.	

Moins bon que P 4 FD qui donne une attaque sur le centre.

	10. C 3 FR.
11. C 3 FD.	11. Roque TR.
12. F 5 CR.	12. P 3 TR.

Position après le 12e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

13. T pr. F.

Bien joué.

	13. D pr. T.
14. C pr. P.	14. D 3 D.
15. D pr. C, échec.	15. P pr. C.
16. F pr. PT.	16. T 1 R.
17. P 3 FD.	17. P 4 CD.
18. F 2 FD.	18. C 2 R.
19. D 3 D.	19. P 4 FR.
20. D 2 D.	20. P 4 TD.
21. F 4 FR.	21. D 2 D.
22. F 5 R.	22. T 3 TD.
23. D 5 CR, échec.	23. T 3 CR.
24. D 4 TR.	24. R 1 FR.
25. P 4 CR.	

M. de Vere conduit son attaque avec habileté.

	25. C 1 CR.
26. D 3 CR.	26. C 3 TR.
27. R 2 FR.	27. P 3 FR.
28. F pr. PFD.	28. R 1 CR.
29. D 6 D.	29. D 2 CR.
30. T 1 R.	30. C pr. P, échec.
31. P pr. C.	31. T pr. T.
32. R pr. T.	32. T pr. P.
33. D 6 R, échec.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure.

66

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. P.	4. D 5 TR.
5. C 5 CD.	5. D pr. P, échec.

Nous redisons que la défense juste est F 5 CD, échec.

6. F 2 R.	6. R 1 D.

7. Roque.	7. P 3 TD.
8. F 3 FR.	

La retraite immédiate du Cavalier est préférable.

	8. D 3 CR.
9. C 3 FD.	9. C 3 FR.
10. F 4 FR.	10. P 3 D.
11. C 2 D.	11. F 4 FR.
12. T 1 FD.	

Précaution timide, car il s'agit bien plutôt d'attaquer que de se défendre ; la prise du Fou du Pion de la Dame tournerait à l'avantage des Blancs.

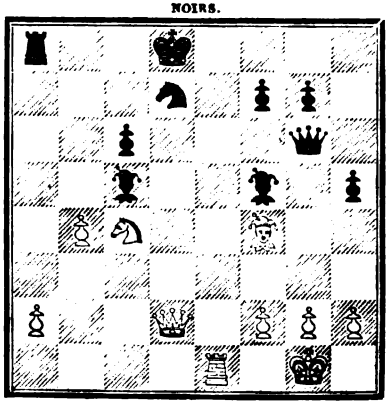
	12. P 4 TR.
13. F pr. C.	13. P pr. F.
14. CD 4 FD.	14. C 2 D.
15. T 1 R.	15. P 4 TD.
16. D 3 FR.	16. P 4 D.
17. C pr. P5D.	17. P pr. C.
18. D pr. P.	18. P 3 FD.
19. D 2 D.	

Le sacrifice est compensé par un grand avantage de position.

	19. F 5 CD.
20. P 3 FD.	20. F 4 FD.
21. TD 1 D.	21. T 1 R.
22. P 4 CD.	22. T pr. T, échec.
23. T pr. T.	23. P pr. P.
24. P pr. P.	

Position après le 24e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

24. F 5 R.

Il fallait dans tous les cas se résigner à la perte de la Pièce.

25. D pr. C, échec.	25. R pr. D.
26. C 5 R, échec.	26. R 1 D.
27. C pr. D.	27. F pr. C.
28. P pr. F.	28. T pr. P.

Partie nulle après quelques coups.

2 heures.	1 heure 1/2.

67

DÉFENSE DES DEUX CAVALIERS.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	**Noirs** (M. Wilhelm Steinitz).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.

Par ce coup la défense sacrifie un Pion et obtient en retour une certaine attaque; nous doutons cependant que cette attaque soit suffisante.

4. C 3 FD.

On joue ordinairement C 5 CR ou P 4 D.

	4. F 4 FD.
5. P 3 TR.	5. P 3 D.
6. P 3 D.	6. F 3 R.
7. F 3 CD.	7. Roque.
8. F 5 CR.	8. CD 2 R.
9. D 2 D.	9. R 1 T.
10. P 4 CR.	10. P 3 FD.
11. C 4 TR.	11 P 4 D.
12. P 3 TD.	

Après avoir tant ouvert son jeu M. Rousseau a tort de ne pas chercher les coups les plus attaquants; par exemple ce Pion poussé inutilement fait gagner à l'adversaire un temps précieux. On pourrait choisir ici entre F pr. C ou C 5 FR ou même P 4 FR.

	12. C 2 D.
13. P pr. P.	13. P pr. P.
14. C 2 CR.	

F pr. P donne un gain matériel sans aucun inconvénient.

	14. P 3 FR.
15. F 4 TR.	15. TD 1 FD.

La partie change de face; il est positif que les Noirs avaient un jeu embarrassé avant les derniers coups faibles des Blancs.

16. P 4 FR.	16. F 1 CR.
17. CD 2 R.	17. P pr. P.
18. P 4 D.	

Grande faute suivie d'une série d'autres coups mal calculés.

	18. P 6 FR.
19. CR 3 R.	19. P pr. C.
20. P pr. F.	20. C pr. P.
21. D pr. P.	21. C pr. F.
22. P pr. C.	22. P 5 D.
23. T 1 D.	23. C 3 CR.
24. F 2 FR.	24. T 1 R.
25. Roque TR.	25. D 3 CD.
26. C 4 FD.	26. F pr. C.
27. D pr. T, échec.	27. T pr. D.
28. P pr. F.	28. C 5 FR.
29. TR 1 R.	29. T pr. T, échec.
30. F pr. T.	30. D 3 FD.
31. T 2 D.	31. D 5 R.
32. F 3 CR.	32. D 6 R, échec.
33. T 2 FR.	33. D pr. F, échec.
34. R 1 F.	34. D pr. P, échec.
35. R 1 R.	35. D 6 R, échec.
36. R 1 F.	36. D 1 FD, échec et mat.
2 heures.	1 heure.

68

DÉFENSE PÉTROFF.

Blancs (M. Samuel Loyd).	Noirs (M. S. Winawer).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FR.
3. C pr. P.	3. P 3 D.
4. C 3 FR.	4. C pr. P
5. P 3 D.	

P 4 D, meilleur.

	5. C 3 FR.
6. F 2 R.	6. F 3 R.
7. Roque.	7. F 2 R.
8. P 3 CD.	8. Roque.
9. F 2 C.	9. C 3 FD.
10. P 3 TR.	10. C 4 D.
11. P 4 F.	11. C 5 F.
12. CD 2 D.	12. F 4 F.
13. C 4 R.	13. F pr. C.
14. P pr. F.	14. F 3 F.
15. D 2 D.	15. F pr. F.
16. D pr. F.	16. D 3 F.
17. D 2 D.	17. C 4 R.

La Tour du Roi à la case du Roi est un coup bien plus effectif; si les Blancs répondent par F 3 D, C pr. P échec.

18. TD 1 D.	18. C pr. C, échec.
19. F pr. C.	19. C pr. P, échec.
20. P pr. C.	20. D pr. F.
21. D 3 D.	21. D 5 F.
22. TD 1 R.	22. TD 1 R.
23. D 3 R.	23. D 5 T.
24. D 3 C.	24. D pr. D.

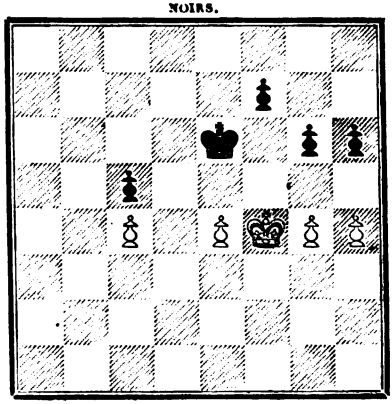
Inférieur à T pr. P.

25. P pr. D.	25. T 4 R.
26. T 5 F.	26. TR 1 R.

27. T pr. T.	**27.** T pr. T.
28. P 4 CR.	**28.** P 3 CR.
29. R 2 F.	**29.** R 2 C.
30. R 3 F.	**30.** P 4 TD.
31. R 4 F.	**31.** R 3 F.
32. P 4 TR.	**32.** R 3 R.
33. P 3 T.	**33.** P 3 T.
34. T 2 R.	**34.** T 4 FD.
35. P 4 T.	**35.** P 3 FD.
36. T 2 TD.	**36.** P 4 CD.
37. PTD pr. P.	**37.** PF pr. P.
38. T pr. P.	**38.** P pr. FFD.
39. T pr. T.	**39.** P pr. T.
40. P pr. P.	

Position après le 40e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

40. P 4 C, échec.

Il faut louer M. Winawer d'avoir vu que ce coup gagne quoi que fassent les Blancs.

41. P pr. P.	**41.** P pr. P, échec.
42. R pr. P.	**42.** R 4 R.
43. R 6 T.	**43.** R pr. P.
44. R 7 C.	**44.** P 4 F.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

69

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Samuel Loyd).	Noirs (M. S. From).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. P 3 CR.

Cette manière de défendre de Lopez rentre dans une Variante où le Cavalier du Roi est joué au 3e coup à la 2e case du Roi.

4. P 4 D.

On ferait mieux de roquer.

	4. P pr. P.
5. C pr. P.	5. F 2 C.
6. C 3 FR.	6. CR 2 R.
7. Roque.	7. P 3 D.
8. C 3 FD.	8. Roque.
9. F 5 CR.	

Après le roc des Noirs le Fou blanc a besoin d'occuper la 4e case du Fou de la Dame; ce n'est donc pas perdre du temps que d'obliger les Noirs à pousser le Pion à la 3e case du Fou du Roi.

	9. P 3 F
10. F 4 FD, échec.	10. R 1 T.
11. F 3 R.	11. F 5 C.
12. F 2 R.	12. F pr. C.
13. F pr. F.	13. C 4 R.
14. F 2 R.	14. P 4 FR.
15. P 4 F.	15. C 3 FD.
16. F 3 D.	16. P pr. P.
17. F pr. P.	17. D 1 R.
18. T 3 F.	18. T 1 D.
19. F 3 D.	19. P 4 D.
20. F 2 D.	20. C 5 D.
21. T 3 T.	21. CR 4 F.

Dans les derniers coups, M. From a beaucoup amélioré son jeu tandis que M. Loyd perdait du terrain.

22. D 1 FR.	22. P 4 F.
23. T 1 R.	23. D 3 F.
24. D 2 F.	24. P 5 F.

Tout cela a été très-bien joué.

25. F pr. C.	25. C pr. F.
26. R 1 T.	26. P 5 D.
27. C 4 R.	27. TD 1 R.
28. C 5 C.	28. T pr. T, échec.
29. D pr. T.	29. P 4 TR.
30. D 1 D.	30. C 3 T.
31. P 3 F.	31. P 6 D.
32. F 2 R.	32. P 3 TD.

Puisque l'on jouait ce Pion pourquoi ne pas le pousser jusqu'à la 4e case ?

33. C 3 F.	33. C 5 C.
34. C 4 D.	34. C pr. F.
35. T pr. C.	35. F pr. C.
36. P pr. F.	36. T pr. P.
37. T 5 R.	37. D 3 FR.
38. R 1 C.	38. T pr. P.
39. D 1 R.	39. P 7 D.
40. T 8 R, échec.	40. R 2 T.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 1/4.	1 heure 1/4.

70

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. Roque.	6. P 3 D.
7. P 4 D.	7. P pr. P.

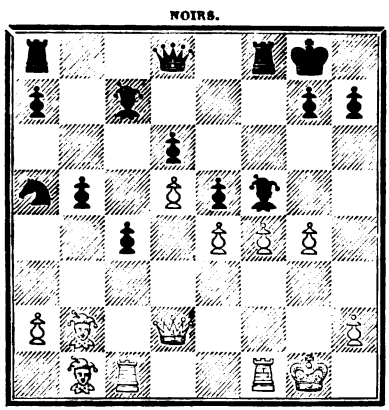
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 D.	9. C 4 TD.
10. F 2 CD.	10. C 2 R.
11. F 3 D.	11. Roque.
12. C 3 FD.	12. C 3 CR.
13. C 2 R.	13. P 3 FR.
14. D 2 D.	14. P 4 FD.
15. TD 1 FD.	15. F 2 D.
16. C 3 CR.	16. F 2 FD.
17. C 5 F.	

Le mérite de ce coup a été découvert et analysé par M. Anderssen. Dans la pratique ce joueur a remporté un grand nombre de victoires au moyen de cette nouvelle Variante.

	17. P 4 CD.
18. P 4 CR.	18. C 4 R.
19. C pr. C.	19. PFR pr. P.
20. P 4 FR.	20. P 5 FD.
21. F 1 CD.	21. F pr. C.

Position après le 21e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

22. PCR pr. P.

C'est une faute; il fallait prendre avec le Pion du Roi et dans ce cas les Blancs gagnent sans peine.

	22. C 2 CD.
23. R 1 TR.	23. C 4 FD.
24. P pr. P.	24. P pr. P.

25. D 4 CD.	25. F 3 D.
26. F pr. P.	26. C pr. P.

Bien joué. Les Noirs resteront avec un Pion de plus et une bonne position.

27. F pr. F.	27. D pr. F.
28. D pr. PCD.	28. C 2 D.
29. T 1 CR.	29. TD 1 CD.
30. D 6 FD.	30. D pr. D.
31. P pr. D.	31. C pr. F.
32. T pr. C.	32. T pr. T.
33. T pr. T.	33 T 1 FD.

Les Blancs abandonnent.

3/4 d'heure.	1 heure 1/4.

71

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Winawer).	**Noirs** (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. P 3 D.
4. P 4 D.	4. P pr. P.

F 2 D, meilleur.

5. D pr. P.	5. F 2 D.
6. F pr. C.	6. F pr. F.
7. F 5 CR.	7. P 3 FR.
8. F 4 TR.	8. C 2 R.
9. C 3 FD.	9. C 3 C.
10. Roque TD.	10. F 2 R.
11. F 3 C.	11. Roque.
12. P 4 TR.	12. C 4 R.
13. F pr. C.	13. PF pr. F.
14. C pr. PR.	14. F 1 R.
15. C 3 F.	15. F 3 FR.
16. D 3 R.	16. F 2 F.

Les Noirs ont un Pion de moins et leur jeu n'offre pas de compensation.

17. P 4 CR.	17. D 2 D.
18. P 5 R.	18. TD 1 R.
19. P 5 C.	19. F 1 D.
20. D pr. PT.	

Faible!

	20. F 4 T.
21. C 4 D.	21. P pr. P.
22. C 2 R.	22. D 4 F.
23. D pr. PC.	23. D pr. PFR.
24. D 5 D, échec.	24. R 1 T.
25. TD 1 F.	25. D 6 R, échec.
26. D 2 D.	26. T pr. T, échec.
27. T pr. T.	27. D 6 T.
28. D 1 R.	28. F 2 R.
29. D 2 FR.	

Faute.

	29. F 4 FD.
30. D 1 R.	30. T 1 CD.
31. C 3 CR.	31. D pr. P.
32. CD 4 R.	32. F 5 D.
33. P 3 F.	33. D 7 T.
34. C 2 D.	34. F 3 CR.

Abandonnant le Fou du Roi puisqu'il faut perdre une Pièce. C'est la conséquence d'une attaque mal combinée.

35. P pr. F.	35. D 7 C.
36. D pr. P.	36. D 3 F, échec.
37. D 5 F.	37. D 1 R.
38. P 5 D.	38. F 6 D.
39. D 4 D.	

Quelle nécessité y avait-il de perdre l'échange?

	39. F pr. T.
40. CR pr. F.	40. T 1 D.
41. C 3 R.	41. D 2 R.
42. P 6 C.	42. P pr. P.
43. C 3 F.	43. P 3 F.
44. C 5 R.	44. D 3 F.
45. C pr. PFD.	45. D pr. D.
46. C pr. D.	46. P 4 C.
47. C 6 R.	47. T 1 R.
48. R 2 D.	48. R 2 T.

49. R 3 D.	49. R 3 C.
50. R 4 D.	50. R 3 F.
51. C 4 C, échec.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

72

PARTIE HAMPPE (VIENNOISE.)

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	**Noirs** (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. CD 3 FD.	2. F 4 FD.

Cette réponse est une des meilleures ; on joue aussi C 3 FD ou C 3 FR.

3. P 4 FR.	3. F pr. C.

La prise est mauvaise.

4. T pr. F.	4. P 3 FD.

Autre coup faible !

5. P pr. P.	5. P 3 D.
6. P pr. P.	6. D pr. P.
7. P 3 CR.	7. P 4 FR.
8. D 2 R.	8. C 2 R.
9. P 3 D.	9. Roque.
10. F 4 FR.	10. D 5 D.
11. F 3 R.	11. D 3 F.
12. Roque.	12. C 3 CR.
13. F 2 CR.	13. C 3 TD.
14. TR 1 F.	14. D 2 R.
15. P 4 TR.	15. P pr. P.
16. F 5 CR.	16. D 3 R.
17. P 5 TR.	17. T pr. T.
18. T pr. T.	18. C 4 R.
19. C pr. P.	19. D pr. P.
20. C 3 FD.	20. D 3 R.
21. T 1 R.	

La victoire est facile, mais il faut dire que M. Steinitz conduit son jeu correctement.

	21. C 2 FR.
22. D 2 D.	22. C pr. F.
23. T pr. D.	23. C pr. T.
24. P 6 TR.	24. F 2 D.
25. F 3 TR.	25. T 1 R.
26. F pr. C, échec.	26. F pr. F.
27. D 5 CR.	

Et les Noirs abandonnent.

35 minutes.	1/2 heure.

73

DÉBUT IRRÉGULIER (FIANCHETTO).

Blancs (M. Celso Golmayo).	Noirs (M. Cecil de Vere).
1. P 4 R.	1. P 3 CD.
2. P 4 D.	2. F 2 CD.
3. P 5 D.	3. P 3 CR.
4. P 4 FD.	4. F 2 CR.

Quelques joueurs aiment mieux jouer le Fianchetto en défense que d'adopter les réponses plus variées et plus difficiles des débuts réguliers. Nous n'approuvons pas pour notre part un tel système, d'autant plus qu'après le Roc la position des Noirs dans ce début est ordinairement soumise à des attaques très-fortes, par suite de la facilité qu'ont les Blancs de jeter leurs Pions en avant.

5. C 3 FD.	5. P 3 R.
6. C 3 FR.	6. C 2 R.
7. F 3 R.	7. Roque.
8. D 2 D.	8. P 3 D.
9. P 4 TR.	9. P pr. P.
10. PR pr. P.	

Moins bien que PFD pr. P.

	10. C 4 FR.
11. F 3 D.	11. C pr. F.

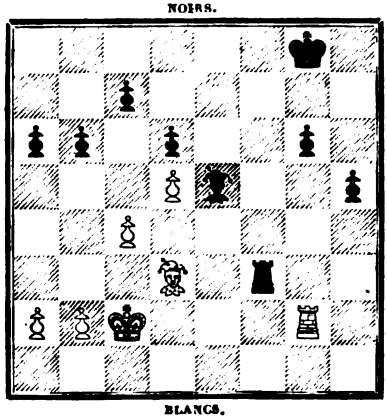
12. P pr. C.	12. T 1 R.
13. Roque TD.	13. C 2 D.
14. P 4 R.	14. C 4 R.
15. P 5 TR.	15. F 1 FD.
16. P pr. P.	16. PF pr. P.
17. C pr. C.	17. T pr. C.
18. C 5 CD.	18. F 2 D.
19. C 4 D.	19. D 4 CR.
20. C 3 FR.	20. D pr. D, échec.
21. T pr. D.	21. T 2 R.
22. R 2 FD.	22. P 3 TD.
23. T 2 R.	23. F 5 CR.
24. T 4 TR.	24. P 4 TR.
25. T 1 R.	25. T 1 FR.
26. T 1 FR.	26. TR 2 FR.
27. T 2 TR.	27. F pr. C.
28. T pr. F.	28. T pr. T.
29. P pr. T.	29. T pr. P.
30. P 5 R.	

Sacrifice en vue d'arriver à un échange des Tours parce que les Fous sont de différente couleur.

	30. F pr. P.
31. T 2 CR.	

Position après le 31e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

31. T pr. F.

Bien joué.

32. R pr. T.	32. R 2 CR.
33. R 4 R.	33. R 3 TR.
34. P 4 CD.	34. P 5 TR.
35. P 5 FD.	35. PCD pr. P.
36. P pr. P.	36. P 6 TR.
37. T 1 CR.	37. R 4 TR.
38. P pr. P.	38. P pr. P.
39. R 3 FR.	39. P 4 CR.
40. T 1 R.	40. P 5 CR, échec.
41. R 2 FR.	41. P 6 CR, échec.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 1/4.	1 heure 1/2.

74

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Arnous de Rivière).	**Noirs** (M. J. Kolisch).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. CR 2 R.
4. P 4 D.	4. P pr. P.
5. C pr. P.	5. P 3 CR.
6. C 3 FD.	6. F 2 CR.
7. F 3 R.	

Ce coup n'est pas mauvais, mais peut-être vaut-il mieux retirer le Cavalier du Roi à la deuxième case du Roi.

	7. Roque.
8. Roque.	

Nous préférons la continuation suivante :

8. D 2 D.	8. P 4 FR.
9. F 4 FR, échec.	9. R 1 T.
10. P pr. P.	10. C pr. P.
11. C pr. CR.	11. T pr. C.
12. Roque TD.	

Et les Blancs menacent de pousser le Pion de la Tour du Roi.

8. P 4 FR.

La position est identiquement la même que dans la partie jouée antérieurement par M: Arnous de Rivière et M. Steinitz.

9. P 3 FR.

Beaucoup plus solide que P pr. P, qui avait été essayé dans la partie que nous venons de mentionner.

	9. P 5 FR.
10. F 2 FR.	10. P 3 D.
11. F 4 FD, échec.	11. R 1 T.
12. C 6 R.	

Le Fou blanc de la défense n'a pas d'action, et ce n'était pas cette pièce qu'il fallait échanger, mais plutôt le Cavalier.

	12. F pr. C.
13. F pr. F.	13. D 1 R.

Faiblement joué.

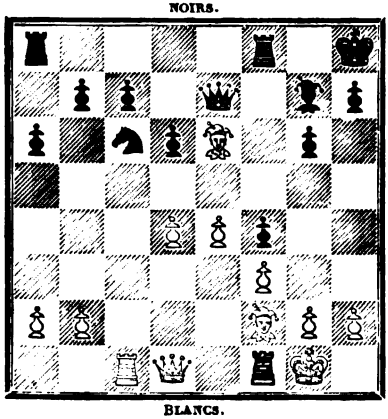
14. C 5 CD.	14. D 1 D.
15. P 3 FD.	15. P 3 TD.
16. C 4 D.	16. C pr. C.
17. P pr. C.	

Ici le jeu des Blancs est évidemment le meilleur.

	17. C 3 FD.
18. T 1 FD.	18. D 2 R.

Position après le 18e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

19. F 3 TR.

Une fausse manœuvre au lieu du bon coup F 5 D; alors les Noirs sont forcés de retirer le Cavalier, et en jouant F 1 R pour le poster à la troisième du Fou, les Blancs conservent l'avantage.

	19. C 1 D.
20. D 2 FD.	20. P 3 FD.
21. P 5 D.	

Pour faire ce coup il aurait fallu pousser d'abord le Pion du Cavalier de la Dame deux pas, mais D 3 CD est le coup juste.

	21. P 4 FD.
22. D 2 D.	22. F 4 R.
23. T 2 FD.	23. C 2 FR.
24. R 1 T.	24. D 4 CR.
25. D 1 R.	25. D 3 TR.
26. F 4 CR.	26. D 2 CR.
27. P 3 CR.	27. D 3 FR.

Si : P pr. P, F pr. P.

28. P pr. P.	28. F pr. PFR.
29. F 3 CR.	29. C 4 R.
30. F pr. F.	30. D pr. F.
31. T 2 CR.	31. T 3 FR.
32. TD 2 FR.	

Distraction fatale! Les Blancs ont cru avoir joué en premier lieu leur Dame à la troisième case de la Tour de la Dame; à quoi les Noirs répondaient par TD 1 FR, et la partie correctement jouée aurait dû finir par la nullité.

	32. C 6 D.
33. D 3 FR.	33. C pr. T, échec.
34. T pr. C.	34. TD 1 FR.
35. P 4 CD.	35. P pr. P.
36. D pr. P.	36. P 4 TR.
37. F 6 R.	37. D 8 F, échec.
38. R 2 C.	38. D 4 C, échec.
39. R 1 T.	39. T pr. P6FR.
40. D 2 CR, échec.	40. R 2 TR.
41. T pr. T.	41. T pr. T.
42. D pr. P, échec.	42. R 3 TR.

43. D pr. P3TD.	43. D 8 FR, échec.
44. R 2 CR.	44. D 6 R.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 3/4.	1 heure 3/4.

75

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Celso Golmayo).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. D.
4. C pr. P.	4. F 4 FD.

Cette défense est parfaitement sûre.

5. F 3 R!

C'est le seul coup; si les Blancs jouent P 3 FD, ils perdent un Pion à cause de D 2 R. S'ils prennent le Cavalier, les Noirs jouent D 3 FR avec bon jeu.

	5. D 3 FR.
6. P 3 FD.	6. C 2 R.
7. F 4 FD.	

M. Paulsen sort ce Fou à la deuxième case du Roi, ce qui est préférable.

	7. C 4 R.
8. F 3 CD.	8. P 3 D.
9. Roque.	9. Roque.
10. P 3 TR.	10. F 2 D.
11. C 2 D.	11. CR 3 CR.
12. P 4 FR.	

Faute!

	12. C 3 FD.
13. C 2 FD.	13. C pr. PFR.
14. F pr. F.	14. P pr. F.
15. D 3 FR.	15. P 4 CR.
16. C 4 FD.	

En vue d'empêcher les Noirs de jouer C 4 R, mais les Blancs n'ont pas remarqué qu'ils perdent la pièce.

	16. P 4 CD.
17. P 5 R.	17. D 3 CR.
18. CR 3 R.	18. P pr. C.
19. C pr. P.	19. C 2 R.
20. C 3 R.	20. F 3 FD.
21. D 2 FR.	21. D 5 R.
22. F 2 FD.	22. C pr. P, échec.

Et les Blancs abandonnent.

Joué rapidement des deux côtés.

76

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Czarnowski).	**Noirs** (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 F.	3. F 4 F.
4. P 3 D.	4. P 3 D.
5. Roque.	5. F 5 CR.
6. P 3 TR.	6. F 4 T.
7. P 3 FD.	7. D 2 D.
8. F 3 R.	

Les Blancs pouvaient prendre le Pion du Roi avec le Cavalier, et gagner au moins deux Pions contre l'échange.

	8. F pr. F.
9. P pr. F.	9. Roque TD.
10. CD 2 D.	10. P 4 CR.
11. R 2 T.	11. P 5 C.
12. P pr. P.	12. F pr. P.
13. P 4 CD.	13. C 3 T.
14. D 1 R.	14. TR 1 C.
15. T 1 T.	15. T 3 C.
16. R 1 C.	16. TD 1 C.
17. C 4 T.	17. TR 2 C.

18. P 4 D.	18. C 2 R.
19. F 2 R.	19. P 4 FR.
20. CR 3 F.	20. P pr. P.

Si, au lieu de cela, les Noirs avaient ramené le Cavalier à la deuxième case du Fou, ils eussent amélioré leur jeu.

21. C pr. P.	21. CR 4 F.
22. C 6 F.	22. D 3 R.
23. C pr. T.	23. F pr. C.

Ceci est encore pis; et il fallait prendre le Cavalier.

24. C pr. C, échec.

Et les Noirs abandonnent.

25 minutes.	1/2 heure.

77

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. Celso Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. Roque.	6. P 3 D.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 D.	9. C 4 TD.
10. F 2 CD.	10. C 2 R.
11. F 3 D.	11. Roque.
12. C 3 FD.	12. P 3 FR.
13. C 2 R.	13. C 3 CR.
14. D 2 D.	14. P 4 FD.
15. TD 1 FD.	15. F 2 D.
16. C 3 CR.	16. F 2 FD.
17. C 5 FR.	17. P 4 CD.
18. P 4 CR.	18. P 5 FD.

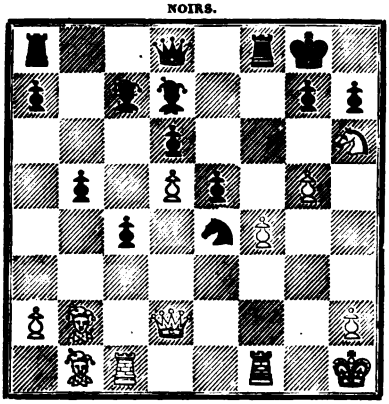
19. F 1 CD.	**19.** C 2 CD.
20. R 1 TR.	**20.** C 4 FD.
21. P 5 CR.	**21.** C 4 R.
22. C pr. C.	**22.** PFR pr. C.
23. P 4 FR.	**23.** C pr. PR.

Les Noirs veulent gagner un Pion, mais ils s'exposent à une attaque immédiate; par l'échec du Cavalier le Roi noir reste découvert.

24. C 6 TR, échec.

Position après le 24e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	24. P pr. C.
25. F pr. C.	**25.** F 4 FR.

Mieux que de prendre un des deux Pions.

26. F pr. F.	**26.** T pr. F.
27. P pr. PR.	**27.** D 1 FR.
28. D 2 CR.	**28.** P pr. PCR.

Si PD pr. P, les Blancs ripostent par P pr. PT, échec, et T pr. T, etc.

29. P 6 R.	**29.** F 3 CD.
30. T pr. T.	**30.** D pr. T.
31. T 1 FR.	**31.** D 3 CR.
32. D 3 FR.	**32.** P 5 CD.
33. P 7 R.	

La manière la plus prompte de gagner.

	33. D 1 R.
34. D 6 FR.	34. P 6 FD.
35. F 1 FD.	35. P 3 TR.
36. T 3 FR.	36. F 5 D.
37. D pr. PD.	37. D 4 TR.
38. D 6 R, échec.	38. R 2 TR.
39. D 4 R, échec.	39. R 1 CR.
40. P 6 D.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure.	3/4 d'heure.

78

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	**Noirs** (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. P 4 FR.	2. C 3 FD.
3. C 3 FR.	3. P 3 R.
4. P 3 FD.	4. P 4 D.
5. P 5 R.	5. C 2 R.
6. F 3 D.	

Nous n'aimons pas cette ouverture de jeu.

	6. P 3 CR.
7. F 2 FD.	7. P 5 D.
8. D 2 R.	8. C 4 FR.
9. F 4 R.	9. F 2 D.
10. P 3 D.	10. D 2 FD.
11. P 4 FD.	11. F 2 R.
12. C 3 TD.	12. P 3 TD.
13. F 2 D.	13. P 3 FR.
14. Roque TR.	14. C 2 CR.
15. F pr. C.	15. D pr. F.
16. C 2 FD.	

Tous ces coups sont faibles, et nous avons des parties de M. Rosenthal d'un bien meilleur style.

	16. P 4 FR.
17. P 4 CD.	17. P 3 CD.

Nécessaire.

18. P 4 TD.	18. D 2 FD.
19. P 5 CD.	

Encore fautif, car c'est consolider le jeu des Noirs du côté où on devait porter l'attaque.

	19. P 4 TD.
20. P 3 TR.	20. Roque TR.
21. P 4 CR.	21. R 2 FR.
22. D 2 CR.	22. F 1 FD.
23. CD 1 R.	23. F 2 CD.
24. D 2 FR.	24. R 1 R.

Précaution inutile contre une attaque qui n'existe pas ; nous préférons néanmoins le jeu des Noirs.

25. T 1 CD.	25. T 1 D.
26. C 2 FD.	26. P pr. P.

M. Rousseau gâte sa position par ce coup.

27. P pr. P.	27. P 4 CR.
28. D 2 TR.	28. P pr. P.
29. D pr. PT.	29. TR 2 FR.
30. D 8 CR, échec.	30. F 1 FR.
31. C 5 CR.	31. TD 2 D.
32. C pr. T.	32. T pr. C.
33. F pr. P.	33. C 4 FR.
34. F 2 TR.	34. F 1 TD.
35. T pr. C.	35. P pr. T.
36. P 6 R.	36. T 2 CR.
37. D pr. F, échec.	37. R pr. F.
38. F pr. D.	38. T pr. P, échec.
39. R 1 F.	

La partie eût été plus difficile à gagner si M. Roûsseau avait pris le Fou.

Et les Noirs abandonnent.

3/4 d'heure.	3/4 d'heure.

79

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Severin From).	**Noirs** (M. Wilhelm Steinitz).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 FD.	4. C 3 FR.
5. P 4 D.	5. P pr. P.
6. Roque.	

Ordinairement on pousse le Pion à la cinquième case du Roi, ce qui donne jeu égal.

	6. C pr. PR.

C'est le coup juste.

7. P pr. PD.	7. F 2 R.

C'est une faute; il faut jouer P 4 D.

8. P 5 D.	8. CD 1 C.
9. D 4 D.	9. C 3 FR.
10. P 6 D.	10. F pr. P.
11. T 1 R, échec.	11. F 2 R.
12. CD 3 FD.	12. Roque.
13. F 5 CR.	

Les Blancs ont une attaque qui compense amplement la perte des deux Pions.

	13. P 3 TR.
14. FD 4 TR.	

M. From pouvait prendre le Fou avec la Tour, conservant toute la force de son attaque.

	14. CD 3 F.
15. D 2 D.	15. CR 2 TR.

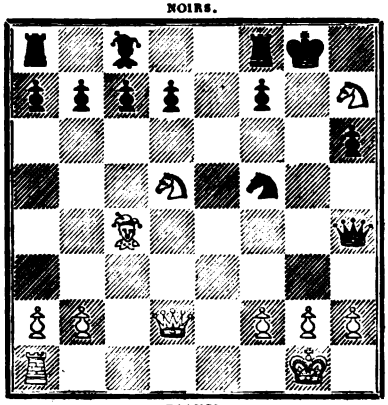
Ce sacrifice vient trop tard.

16. T pr. F.	16. C pr. T.
17. C 5 D.	17. P 4 CR.

18. CR pr. PCR.	**18.** C 4 FR.
19. C pr. C.	**19.** D pr. F.

Position après le 19e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

20. CD 6 FR, échec.

N'était-il pas mieux de donner l'échange avec le Cavalier de la Dame?

20. CR 6 F, échec.	**20.** R 2 C.
21. P 4 CR.	**21.** P 3 FD.

22. D 3 FD, menaçant le mat en deux coups.

	20. R 2 CR.
21. D 3 D.	**21.** P 4 D.
22. F pr. P.	**22.** T 1 D.
23. D 3 FR.	**23.** T pr. F.
24. D pr. T.	**24.** F 3 R.
25. D pr. P7C.	**25.** T 1 D.
26. D pr. P7FD.	**26.** D 5 D.
27. P 3 TR.	**27.** T 1 FD.
28. D 7 CD.	**28.** D 3 CD.
29. D pr. D.	**29.** P pr. D.
30. P 4 CR.	**30.** C 2 R.
31. P 4 TD.	**31.** F 6 CD.
32. T 3 T.	**32.** F 7 TD.
33. T 3 R.	**33.** C 3 FD.
34. C 5 D.	**34.** R pr. C.
35. C pr. P.	**35.** T 1 CD.

A partir de ce coup le manuscrit devient indéchiffrable, et tout ce que nous pouvons constater c'est que M. Steinitz a gagné la partie.

1 heure 1/2. | 1 heure 1/2.

80

GAMBIT REFUSÉ.

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	**Noirs** (M. Severin From).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. P 4 D.
3. P pr. PD.	3. P 5 R.

Ce coup est excellent, et le mérite en est attribué à M. Falkbeer; voici une des variantes les plus dignes d'être examinées :

4. F 5 CD, échec.

Si on veut éviter cette suite, la manière la plus simple est de jouer P 3 D.

	4. P 3 FD.
5. P pr. P.	5. P pr. P.
6. F 4 FD.	6. C 3 FR!
7. P 4 D.	7. F 3 D.
8. C 2 R.	8. Roque.
9. Roque.	9. CD 2 D.
10. C ou P 3 F.	10. C 3 CD.
11. F 3 CD.	11. P 4 FD, etc.

4. D 3 FD.	4. C 3 FR.
5. D 2 R.	5. F 4 FD.
6. P 3 D.	

Si : 6. C pr. P. | 6. Roque.

Et les Noirs ont une bonne attaque.

	6. Roque.
7. P pr. P.	7. P 3 FD.

T 1 R semble plus fort.

8. P 6 D.	8. C 5 CR.
9. C 3 TR.	9. D pr. P.
10. F 2 D.	10. P 4 CD.

11. Roque.	11. P 4 TD.
12. P 5 R.	12. D 2 FD.

Est-ce que la deuxième case du Roi n'est pas une meilleure case pour la Dame?

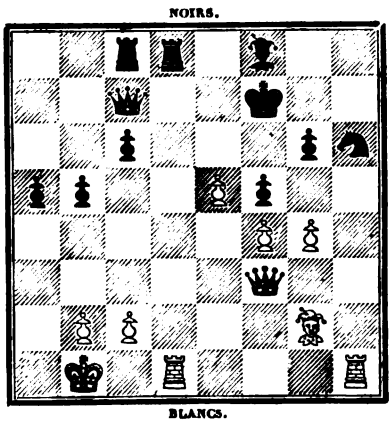
13. C 4 R.	13. F 2 R.
14. CR 5 CR.	14 CR 3 TR.
15. D 3 D.	

Menaçant le mat en deux coups.

	15. F 4 FR.
16. P 3 TR.	16. C 3 TD.
17. P 4 CR.	17. TR 1 D.
18. D 3 FR.	18. FD pr. C.
19. D pr. F.	19. P 3 CR.
20. F 2 CR.	20. TD 1 FD.
21. D 3 FR.	21. CD 5 CD.
22. P 4 TR.	22. C pr. P, échec.
23. R 1 CD.	23. CD 5 C.
24. P 5 TR.	24. F 1 F.
25. P pr. P.	25. PT pr. P.
26. C 4 R.	26. P 4 FR.
27. C 6 F, échec.	27. R 2 F.
28. F pr. C.	

Position après le 28e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

28. T pr. T, échec.

Maintenant la partie est promptement décidée; si le Pion prend le Fou, les Blancs ont encore l'avantage par P 5 CR et D 3 CD, échec.

29. T pr. T.	29. T 1 D.
30. D 3 CD, échec.	30. R 2 C.
31. F pr. F, échec.	31. T pr. F.
32. T pr. C.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

81

PARTIE DU PION DU FOU DE LA DAME.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	**Noirs** (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 FD.	1. P 4 R.
2. P 3 R.	2. C 3 FR.
3. C 3 FD.	3. F 5 CD.
4. P 4 D.	

Il faut plutôt sortir le Cavalier du Roi à la deuxième case du Roi.

	4. P pr. P.
5. P pr. P.	5. Roque.
6. C 3 FR.	6. P 4 FD.

C'est un coup faible; nous conseillerions ici P 4 D.

7. P 5 D.	7. F pr. C, échec.
8. P pr. F.	8. P 3 D.
9. F 2 R.	9. F 5 CR.
10. Roque.	10. F pr. C.
11. F pr. F.	11. CD 2 D.
12. F 2 D.	

A quoi bon la sortie de ce Fou à cette case? N'était-il pas mieux de retirer le Fou du Roi pour le poster ensuite à la troisième case de la Dame et pouvoir avancer le Pion du Fou du Roi?

	12. T 1 R.
13. F 2 R.	13. C 5 R.

14. P 3 FR.

A la place de M. Rousseau, nous aurions évité l'échange du Cavalier pour le Fou en retirant le Fou de la Dame à la case du Roi.

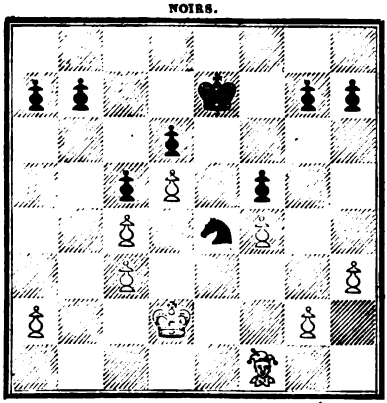
	14. C pr. F.
15. D pr. F.	15. D 2 R.
16. TR 1 R.	16. D 6 R, échec.
17. D pr. D.	17. T pr. D.
18. TD 1 F.	18. TD 1 R.
19. R 2 FR.	19. R 1 F.
20. F 1 F.	20. T pr. T.
21. T pr. T.	21. T pr. T.
22. R pr. T.	22. P 4 FR.
23. R 2 D.	23. R 2 R.
24. P 4 FR.	24. C 3 FR.
25. P 3 TR.	

Nous pensons que le coup F 3 D est meilleur.

25. C 5 R, échec.

Position après le 25e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

Si : 26. R 2 F.	26. C 6 C.
27. F 3 D.	27. C 5 TR.

Et les Noirs gagnent le Pion du Fou du Roi.

26. R 3 D.	26. P 4 TR.
27. F 2 R.	27. P 5 TR.

28. F 3. FR.	28. C 3 FR.
29. R 3 R.	39. C 2 D.
30. F 1 D.	30. R 3 FR.
31. R 3 FR.	31. P 4 CR.
32. F 3 CD.	32. P pr. P.
33. R pr. P.	33. C 4 R.
34. F 2 FD.	34. C 3 CR, échec.
35. R 3 FR.	35. R 4 CR.
36. F 3 CD.	36. R 3 FR.
37. R 2 FR.	37. C 5 FR.
38. R 3 FR.	38. R 4 CR.
39. F 2 FD.	39. C 3 CR.
40. F 3 CD.	40. R 3 FR.
41. R 2 FR.	41. R 4 R.
42. R 3 FR.	42 C 1 T.
43. F 2 F.	43. C 2 F.

Pour obtenir ce résultat, qui décide du gain de la partie, les Noirs n'étaient pas obligés de jouer tant de coups nuls.

44. R 2 F.	44. R 4 F.
45. F 1 D.	45. C 4 C.
46. F 2 F.	46. C 5 R, échec.
47. F pr. C.	47. R pr. F.
48. P 3 C.	48. P pr. P, échec.
49. R pr. P.	49. R 6 R.
50. R 2 C.	50. P 5 F.
51. R 1 F.	51. R 6 F.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 1/2. | 1 heure.

82

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Samuel Loyd).	**Noirs** (M. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.

4. P 3 D.	4. P 3 D.
5. F 3 R.	5. F 3 CD.
6. C 3 FD.	6. F 5 CR.

Nous n'aimons pas cette sortie du Fou, et nous jouerions de préférence le Cavalier du Roi à la troisième case du Fou.

7. P 3 TR.	7. F 4 TR.
8. C 5 D.	8. P 3 TR.
9. P 4 CR.	9. F 3 C.
10. P 4 TR.	10. P 4 TR.
11. P 5 CR.	11. CR 2 R.
12. F 5 CD.	12. Roque.
13. F 4 FD.	13. C pr. C.
14. F pr. C.	14. D 2 R.

Cette case n'est pas bien choisie; c'était à la deuxième de la Dame qu'il fallait jouer pour défendre le Cavalier et se préparer à entrer dans le jeu des Blancs.

15. C 2 T.	15. C 1 D.
16. C 1 F.	16. P 3 FD.
17. F 3 C.	17. F pr. F.
18. P pr. F.	

Afin de conserver l'attaque du Pion de la Tour du Roi avec le Cavalier.

	18. P 4 TD.
19. P 4 TD.	19. C 3 R.
20. C 3 C.	20. C 4 F.
21. C pr. P.	

C'est trop tôt, puisque ce Pion ne peut être défendu ; M. Loyd avait donc le temps de jouer F 4 FD.

	21. C pr. F.
22. P pr. C.	22. P 4 D.
33. P pr. P.	23. D 5 C, échec.
24. R 2 F.	24. P pr. P.

Les Noirs perdent l'occasion d'égaliser le jeu par :

	24. F pr. C.
25. D pr. F.	25. D pr. PC.
26. D 2 R.	26. P pr. P.

Et peut-être pouvaient-ils mieux faire encore par P 3 FR.

25. C 3 C.	25. P 3 F.
26. R 2 C.	26. P 4 F.

27. P 5 T.	27. F 1 R.
28. P 6 T.	28. P 5 F.
29. P pr. P.	29. R pr. P.
30. C 5 T, échec.	30. F pr. C.
31. T pr. F.	31. P 6 F, échec.
32. R 2 F.	32. D 5 CR.
33. D 1 T.	33. T 1 T.
34. T 6 T.	34. TD 1 F.
35. T pr. T.	

Évidemment mauvais ; le coup juste est D 2 T.

	35. T pr. T.
36. D 1 CR.	36. D 5 CD.
37. R pr. P.	37. P 5 R, échec.
38. P pr. P.	38. D pr. P, échec.
39. R 2 R.	39. T 7 T, échec.

M. Czarnowski est sorti d'une position presque désespérée par des coups ingénieux.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

83

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Szimon Winawer).	**Noirs** (M. Cecil de Vère).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. C 5 D.

Voyez la note à ce coup sur la partie n° 26.

4. C pr. C.	4. P pr. C.
5. P 3 D.	5. F 5 CD, échec.
6. F 2 D.	6. F pr. F, échec.
7. C pr. F.	7. D 4 CR.
8. F 4 FD.	8. C 2 R.

Si les Noirs avaient pris le PCR, il est probable que M. Winawer aurait

porté sa Dame à la cinquième case de la Tour, et dans ce cas le meilleur coup des Noirs serait D 3 CR; alors les Blancs donnent échec à la quatrième du Roi, et gagnent le Pion isolé.

9. Roque.	9. Roque.
10. P 4 FR.	

Déjà le jeu des Blancs est bien préférable.

	10. D 4 FD.
11. P 5 FR.	11. P 4 D.
12. F 3 CD.	12. P 3 FR.
13. D 5 TR.	13. P 3 FD.
14. T 4 FR.	14. R 1 TR.
15. P pr. P5D.	15. P pr. P.
16. TD 1 FR.	16. P 3 TR.
17. TD 3 FR.	17. P 4 TD.

Il n'y avait rien de bon à faire.

18. T 3 CR.	18. D 2 FD.
19. TR 4 CR.	19. F pr. P.

Avec C pr. P, nous trouvons la variante que voici :

	19. C pr. P.
20. T pr. PCR.	20. D pr. T!
21. T pr. D.	21. R pr. T.
22. F pr. P, etc.	

20. T pr. P.	20. D 5 FR.
21. T pr. C.	

Et les Noirs abandonnent.

40 minutes.	40 minutes.

84

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. I. Kolisch).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.

3. F 5 CD.	3. C 3 FR.
4. Roque.	4. F 2 R.

Moins correct que C pr. P.

5. C 3 FD.	5. P 3 D.
6. F pr. C, échec.	6. P pr. F.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. C pr. P.	8. F 2 D.
9. P 4 FR.	9. Roque.
10. D 3 D.	10. TD 1 CD.
11. P 3 CD.	11. P 4 FD.
12. C 3 FR.	12. F 3 FD.
13. TR 1 R.	

Nous pensons qu'il valait mieux jouer C 5 D.

	13. TR 1 R.
14. CD 5 D.	14. C pr. C.
15. P pr. C.	15. F 3 FR.
16. T pr. T, échec.	16. F pr. T.
17. T 1 CD.	17. F 2 D.

A ce point de la partie nous trouvons que le jeu des Noirs est le meilleur des deux.

18. F 2 D.	18. D 1 FD.

Pour empêcher le coup P 4 FD.

19. T 1 R.	19. F 4 FR.
20. D 4 FD.	20. D 2 D.
21. P 3 FD.	21. T 1 R.

Bien apprécié !

22. P 3 TR.	22. T pr. T, échec.
23. C pr. T.	23. D 1 R.
24. P 4 CR.	24. F 2 D.

Menaçant de gagner la Dame le coup suivant.

25. P 4 TD.	25. P 3 FD.
26. R 1 FR.	26. P 3 TR.
27. D 6 TD.	27. P pr. PD.
28. D pr. PD.	28. P 5 D.
29. P 4 FD.	

Meilleur que de prendre le Pion.

	29. F 3 FD.

M. Kolisch conserve habilement un certain avantage de position.

30. D pr. P.	**30.** D 5 R.
31. D 6 D.	

Afin d'empêcher P 6 D.

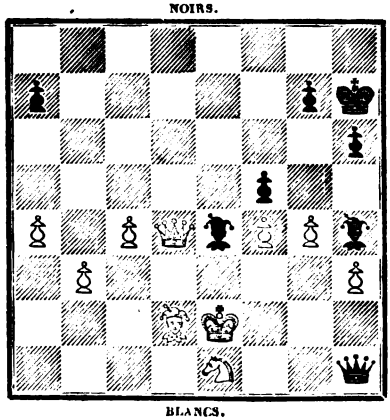
	31. F 5 TR.
32. D 8 CD, échec.	**32.** R 2 TR.
33. D 5 R.	**33.** D 8 TR, échec.
34. R 2 R.	**34.** F 5 R.

Nécessaire pour protéger le Roi contre l'échec perpétuel.

35. D pr. PD.	**35.** P 4 FR.

Position après le 35e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

36. P pr. P.

Joué inconsidérément; en ramenant la Dame à la troisième case du Roi, M. Neumann ne pouvait pas perdre.

	36. D 7 T, échec.
37. R 1 D.	**37.** F pr. C.
38. R pr. F.	**38.** D 8 T, échec.
39. R 2 R.	**39.** D 6 F, échec.
40. R 1 R.	**40.** F 6 D.

Et les Blancs abandonnent.

2 heures.	2 heures.

85

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Samuel Loyd).	**Noirs** (M. Wilhelm Steinitz).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. P 4 FR.	

Nous avons dit que ce coup n'est pas le meilleur.

	2. P 3 R.
3. C 3 FR.	3. C 3 FD.
4. P 3 FD.	4. P 4 D.
5. P 5 R.	5. C 3 TR.
6. F 5 CD.	6. F 2 R.
7. P 4 D.	7. Roque.
8. F 3 D.	

Le Roi est préférable.

	8. D 3 CD.
9. D 2 F.	

La prise éventuelle du Pion de la Tour du Roi n'est pas avantageuse; le jeu des Blancs sera trop ouvert, et il faudra perdre du temps pour dégager le Fou.

	9. P pr. P.
10. P pr. P.	10. C pr. P.
11. C pr. C.	11. D pr. C.
12. F pr. P, échec.	12. R 1 T.
13. F 3 D.	13. F 2 D.
14. C 3 F.	14. TR 1 FD.
15. P 3 TD.	15. P 4 CD.
16. D 2 R.	

Une grande faute.

	16. T pr. C.
17. P pr. T.	17. D pr. P, échec.
18. D 2 D.	18. D pr. T.
19. Roque.	19. F pr. P.
20. F pr. F.	20. D pr. F.

21. P 3 TR.	21. T 1 FD.
22. P 4 C.	22. T 6 F.
23. T 1 D.	23. F 3 F.
24. P 5 C.	24. C 4 F.
25. D 2 R.	25. P 3 C.
26. F pr. C.	26. PR pr. F.
27. P 6 R.	27. D 4 F, échec.
28. R 1 F.	28. D 5 F.
29. P pr. P.	29. R 2 C.

Et les Blancs abandonnent.

45 minutes.	45 minutes.

86

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	**Noirs** (M. Celso Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 D.	4. C 3 FD.
5. F 3 R.	5. F 3 CD.
6. C 3 FD.	6. P 3 TR.
7. P 3 TR.	7. P 3 D.
8. D 2 D.	8. C 4 TD.
9. F 3 CD.	9. C pr. F.
10. PT pr. C.	10. C 2 TR.
11. C 2 R.	11. Roque.
12. P 4 CR.	

Les Noirs avaient eu tort le coup précédent de ne pas pousser le Pion du Fou de la Dame un pas, et M. Rousseau devait profiter de cette négligence en prenant le Fou.

	12. P 3 FR.
13. C 3 CR.	13. C 4 CR.
14. C 2 TR.	14. F pr. F.
15. D pr. F.	15. C pr. PTR.
16. C 2 R.	16. C 4 CR.

17. P 4 FR.	17. PR pr. P.
18. C pr. P.	18. D 1 R.
19. Roque TD.	19. P 4 TD.
20. C 5 D.	20. D 2 FR.
21. TD 1 FR.	21. F 3 R.
22. C 3 FD.	22. P 3 FD.
23. P 4 D.	23. TR 1 R.
24. P 5 R.	24. PD pr. P.
25. P pr. P.	25. F 4 D.
26. TR 1 CR.	26. T pr. P.
27. D 3 CR.	27. P 4 CD.
28. T 4 FR.	28 D 2 R.
29. T 1 D.	29. T 1 R.
30. C 1 FR.	30. C 5 R.
31. D 3 D.	31. C pr. C.
32. D pr. C.	32. P 5 CD.
33. D 3 D.	33. T 8 R.
34. C 3 CR.	34. T pr. T, échec.
35. R pr. T.	35. D 8 R, échec et mat.

La partie semble avoir été jouée par M. Rousseau avec un peu d'insouciance, et nous ne relevons pas les erreurs de détail qui ont permis à M. Golmayo cette facile victoire.

45 minutes.	45 minutes.

87

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. I. Kolisch).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. F 4 F.	

Le mérite de ce coup revient à M. Andersen, qui a joué au tournoi de Londres de 1861 de fort belles parties sur ce début contre M. Wyvill. M. Andersen a aussi donné l'analyse relative à ce coup en 1863.

	2. P 3 R.
3. D 2 R.	

Nous croyons qu'il vaut mieux sortir le Cavalier de la Dame.

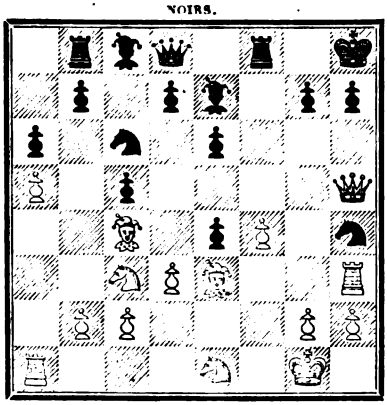
	3. C 3 FD.
4. C 3 FR.	4. P 3 TD.
5. P 4 TD.	5. CR 2 R.
6. C 3 FD.	6. C 3 CR.
7. P 3 D.	7. F 2 R.
8. Roque.	8. Roque.
9. C 1 R.	9. P 4 FR.
10. P 4 FR.	10. C 5 D.
11. D 5 TR.	11. T 1 CD.

Dans cette variante de la partie sicilienne, les Blancs occupent au centre de l'échiquier une position qui est de nature à retarder le progrès des Pions noirs; la défense est peut-être plus solide en différant comme le fait M. Neumann de pousser le Pion de la Dame jusqu'à ce que la Tour puisse entrer en jeu.

12. P 5 TD.	12. R 1 T.
13. F 3 R.	13. C 3 FD.
14. T 3 FR.	14. C 5 TR.
15. T 3 TR.	15. P pr. PR.

Position après le 15e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

16. C pr. PR.

Si : 16. P 3 CR ou P pr. P.	16. P 4 D.
	16. P 3 CR.
17. D 6 TR.	17. T 2 FR.
18. T pr. C.	

Si : 18. C 5 CR.	18. F pr. C.
19. P pr. F.	19. C 4 FR.
20. D pr. PC.	20. T 2 C.
21. D 6 FD.	21. C pr. F.
22. T pr. C.	22. D pr. D.
23. P pr. D.	23. T 2 F.

Et les Noirs regagnent le Pion et restent avec une position qui nous paraît préférable.

	18. F pr. T.
19. C 6 D.	19. T 2 CR.
20. C 3 FR.	20. F 2 R.
21. C pr. F.	

Si les Blancs prennent le Pion du Fou de la Dame, une pièce est perdue à cause de

	21. D 1 FR.
22. C pr. F.	22. F pr. F, échec.
23. P 4 D.	23. T pr. C.

Donc le sacrifice de l'échange n'était pas motivé.

	21. T pr. C.
22. F 2 D.	22. F 3 FR.
23. P 4 CR.	23. P 4 D.
24. F 2 TD.	24. C 5 D.
25. C pr. C.	25. P pr. C.
26. F 3 CD.	26. P 4 CR.
27. P 5 FR.	27. P 4 R.
28. F 4 CD.	28. T 3 FD.
29. F 4 TD.	29. T 2 FD.
30. T 1 R.	30. TR 2 FR.
31. T 2 R.	31. T 1 FD.
32. F 3 CD.	32. D 2 D.
33. F 2 D.	33. T 1 D.
34. F pr. PC.	

C'est une faute qui fait perdre de suite la partie.

	34. F pr. F.
35. D pr. F.	35. TD 1 CR.
36. D 4 TR.	36. D pr. PFR.
37. D 1 R.	37. D pr. PC, échec.
38. R 1 T.	38. D 6 FR, échec.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

88

PARTIE DU PION DU FOU DE LA DAME.

Blancs (M. Cecil de Vère).	Noirs (M. Szimon Winawer).
1. P 4 FD.	1. P 4 R.

Nous conseillons en réponse P 4 FR.

2. P 3 R.	2. C 3 FR.
3. P 3 TD.	3. P 3 D.
4. C 3 FD.	4. P 3 FD.
5. P 4 D.	5. P pr. P.
6. P pr. P.	6. F 2 R.
7. F 3 D.	7. Roque.
8. C 3 FR.	8. F 5 CR.
9. Roque.	9. P 4 D.
10. P 5 FD.	

Les Blancs auraient le meilleur jeu en jouant F 3 R.

	10. D 2 FD.
11. T 1 R.	11. T 1 R.
12. F 5 CR.	12. CD 2 D.
13. F 4 TR.	13. TD 1 D.
14. F 3 CR.	14. D 1 FD.
15. F 2 FD.	15. P 3 CR.
16. P 3 TR.	16. F pr. C.
17. D pr. F.	17. F 1 FR.
18. P 4 CD.	18. T pr. T, échec.
19. T pr. T.	19. T 1 R.
20. T pr. T.	20. C pr. T.
21. P 5 CD.	21. C 2 CR.
22. F 3 CD.	22. C 3 R.
23. C 2 R.	23. F 2 CR.
24. D 3 D.	24. D 1 D.
25. P pr. P.	25. P pr. P.
26. F 6 D.	

Faible; les Noirs vont pouvoir entrer dans le jeu de leur adversaire et gagner un Pion.

	26. D 4 TD.
27. P 4 TD.	27. D 8 R, échec.
28. R 2 TR.	28. D pr. P.
29. F 3 CR.	29. D 8 FR.
30. D 6 TD.	30. C pr. PD.
31. D 8 FD, échec.	31. C 1 FR.
32. C pr. C.	32. F pr. C.
33. F 6 D.	33. F 8 CR, échec.
34. R 3 CR!	34. D 7 FR, échec.
35. R 4 CR.	35. P 4 FR, échec.
36. R 5 CR.	

Et les Noirs annoncent mat en trois coups.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

89

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Celso Golmayo).	**Noirs** (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. P.	4. F 4 FD.
5. F 3 R.	5. F 3 CD.

Le coup juste est D 3 FR.

6. F 4 FD.	6. P 3 D.
7. Roque.	7. C 3 FR.
8. C pr. C.	8. P pr. C.
9. F pr. F.	

Il paraît bien plus fort de jouer F 5 CR.

	9. PT pr. F.
10. P 5 R.	10. C 1 CR.

La position est mauvaise; si les Noirs prennent le Pion, les Blancs échangent les Dames, gagnent le Pion du Fou du Roi, et le Pion du Roi noir reste isolé et faible.

11. P pr. P.	11. P pr. P.
12. T 1 R, échec.	12. C 2 R.
13. D 5 TR.	13. Roque.
14. C 3 FD.	14. P 4 D.
15. F 3 D.	15. P 3 CR.
16. D 6 TR.	16. C 4 FR.
17. F pr. C.	17. F pr. F.
18. C 2 R.	18. T 5 TD.

Beaucoup mieux que F pr. P à cause de la réplique C 4 D.

19. P 3 FD.	19. T 5 TR.
20. D 2 D.	20. D 3 D.
21. P 3 TR.	21. P 4 FD.
22. C 3 CR.	22. F 3 R.
23. D 5 CR.	23. T 5 FR.

La Dame et non la Tour devait se porter à cette case.

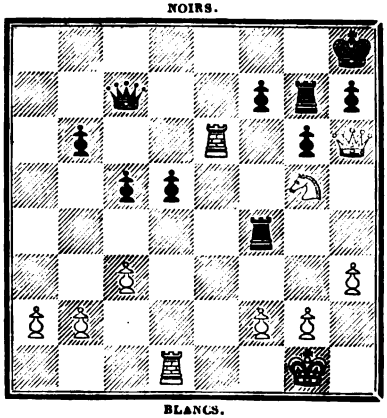
24. TD 1 D.	24. R 1 TR.
25. C 4 R.	25. D 2 FD.
26. D 6 TR.	26. T 1 CR.
27. C 5 CR.	

Jolie combinaison.

	27. T 2 CR.
28. T pr. F.	

Position après le 28e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	28. P pr. T.
29. C pr. PR.	29. D 4 R.
30. C pr. T5FR.	30. P 5 D.
31. C 3 D.	31. D 4 D.
32. P pr. P.	32. P pr. P.
33. D 4 FR.	33. P 4 CR.
34. D 8 FR, échec.	34. T 1 CR.
35. D 6 FR, échec.	35. T 2 CR.
36. T 1 R.	36. D 2 D.
37. T 4 R.	

Et les Noirs abandonnent.

1/2 heure. | 3/4 d'heure.

90

PARTIE HAMPPÉ (VIENNOISE).

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	Noirs (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FD.	2. P 4 FR.

Trop hardi; il n'en faut pas plus pour perdre une partie.

3. P pr. P.	3. C 3 FR.
4. P 4 CR.	4. P 3 TR.
5. F 2 C.	5. P 4 D.
6. P 3 D.	6. F 4 FD.
7. P 3 TR.	7. Roque.
8. CR 2 R.	8. P 3 FD.
9. C 3 CR.	9. D 2 FD.
10. P 4 TR.	10. D 3 C.
11. D 2 R.	11. F 5 C.
12. P 3 TD.	12. D 4 T.

Tous ces coups de la Dame sont absolument mauvais; du reste, M. Steinitz a su profiter de la faute commise dès le début de manière à rendre la défense impuissante.

13. P pr. F.	13. D pr. T.

14. Roqué.	14. D 3 T.
15. P 5 CR.	15. P pr. P.
16. P pr. P.	16. CR 2 D.
17. C pr. P.	

Le coup de grâce !

Et les Noirs abandonnent.

45 minutes.	45 minutes.

91

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. I. Kolisch).	**Noirs** (M. Celso Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. C 3 FD.	2. P 3 R.

Nous renvoyons le lecteur à la partie entre MM. Steinitz et Arnous de Rivière.

3. P 3 CR.	3. C 3 FD.
4. F 2 CR.	4. P 4 R.

Nous approuvons ceci, tout en faisant observer qu'il eût été mieux de pousser ce Pion deux pas au troisième coup après la sortie du Cavalier de la Dame et les coups des Blancs restant les mêmes; par là on aurait gagné un temps.

5. CR 2 R.	5. P 3 D.
6. P 3 D.	6. P 3 CR.
7. Roque.	7. F 2 CR.
8. P 4 FR.	8. CR 2 R.
9. P pr. P.	9. C pr. P.

Nous signalerons ici une inconséquence, car les Noirs avaient placé le Pion du Roi à la quatrième case pour empêcher les Pions blancs d'avancer; logiquement, M. Golmayo devait donc reprendre avec le Pion de la Dame.

10. FD 5 CR.

Faiblement joué.

	10. P 3 TR.
11. F 2 D.	11. F 5 CR.
12. D 1 R.	12. F pr. C.
13. D pr. F.	13. Roque.
14. R 1 TR.	14. D 2 D.
15. TD 1 R.	15. P 4 CD.
16. FD 3 R.	16. P 5 CD.
17. C 1 D.	17. D 5 TD.
18. D 2 D.	18. R 2 TR.
19. P 3 CD.	19. D pr. PTD.

En thèse générale, il est mauvais d'écarter ainsi la Dame du centre de l'action pour le seul intérêt de la prise d'un Pion de peu de valeur.

20. C 2 FR.	20. CD 3 FD.
21. C 4 CR.	21. CR 1 CR.
22. P 5 R.	22. C pr. P.
23. C pr. C.	23. F pr. C.
24. F pr. T.	24. F 6 FD.

Si :	24. T pr. F.
25. T pr. P, échec.	25. R 1 T.
26. F pr. PT.	26. F 6 F.
27. D 2 C, et gagne.	

25. D 2 CR.	25. F pr. T.
26. T pr. F.	26. C 2 R.
27. FD 4 FR.	27. C 4 FR.
28. FR 4 R.	28. T 1 R.
29. T 1 FR.	29. C 5 D.
30. D 3 TR.	30. T pr. F.
31. D pr. P, échec.	31. R 1 CR.
32. P pr. T.	32. D pr. PFD.
33. D 3 TR.	33. D pr. PR, échec.
34. D 2 CR.	34. D pr. D, échec.
35. R pr. D.	35. C pr. P.
36. F pr. P.	36. P 4 TD.
37. T 4 FR.	

Les Blancs jouent ce coup avec l'intention de sacrifier le Fou pour les trois Pions passés.

	37. P 5 TD.
38. F pr. P.	38. C pr. F.
39. T pr. PCD.	39. P 6 T.
40. T 8 C, échec.	40. R 2 C.

41. T 8 TD.	41. C 3 R.
42. T pr. P.	42. C 5 D.
43. T 6 T.	43. C 3 R.
44. R 3 F.	44. C 4 C, échec.
45. R 4 F.	45. C 3 R, échec.
46. R 5 R.	46. C 4 CR.
47. T 6 FR.	47. C 2 TR.
48. T 1 FR.	48. C 1 FR.
49. R 6 D.	49. P 4 CR.
50. R 7 R.	50. C 3 C, échec.
51. R 8 R.	51. P 3 FR.
52. T 2 FR.	52. C 4 R.
53. R 7 R.	53. C 5 CR.
54. T 2 TD.	54. R 3 CR.
55. R 6 R.	55. C 3 TR.
56. T 6 TD.	

Fausse manœuvre; on peut sans inconvénient pousser P 3 TR.

	56. C 5 CR.
57. T 2 TD.	57. C 3 TR.
58. P 3 TR.	58. C 4 FR.
59. P 4 CR.	59. C 5 D, échec.
60. R 5 D.	60. C 6 FR.
61. R 4 R.	61. C 4 R.
62. T 2 FD.	62. C 2 FR.
63. R 5 D.	63. C 4 R.
64. T 3 FD.	64. R 2 FR.
65. T 7 FD, échec.	65. R 3 CR.
66. R 4 R.	66. C 2 FR.
67. T 7 R.	67. C 1 D.
68. R 5 D.	68. C 2 FR.
69. T 8 R.	69. C 3 T.
70. R 6 R.	70. P 4 F.

Si :

	70. R 2 C.
71. T 8 TD.	71. C 1 C.
72. T 7 TD, échec.	72. R 3 C.
73. T 7 FR, etc.	

71. P pr. P, échec.	71. C pr. P.
72. T 8 C, échec.	72. C 2 C, échec.
73. R 7 R.	73. R 2 T.
74. R 8 F.	

Pourquoi pas R 7 F?

	74. C 4 T.
75. R 7 F.	75. C 5 F.
76. T pr. P.	76. R 3 T.
77. P 4 T.	77. C 4 T.
78. T 8 C.	78. R 2 T.
79. T 8 D.	79. C 5 F.
80. R 6 F.	80. C 4 T, échec.
81. R 5 C.	81. C 2 C.
82. T 7 D.	82. R 1 C.
83. T 7 R.	83. R 1 F.
84. R 6 C.	84. C 4 T.
85. T 7 F, échec.	85. R 1 C.
86. T 3 F.	

Et les Noirs abandonnent.

3 heures 1/2.	3 heures.

92

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. J. Czarnowski).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. Roque.	4. C 3 FR.
5. P 3 D.	5. P 3 D.
6. F 5 CR.	6. P 3 TR.
7. F 4 TR.	7. P 4 CR.
8. F 3 CR.	8. P 4 TR.

La meilleure continuation qui permet de dire que la sortie du Fou à la cinquième case du Cavalier est fautive.

9. P 4 TR.

Si : 9. C pr. P.	9. P 5 T.
10. C pr. PF.	10. D 2 R.
11. C pr. T,	11. P pr. F.
12. PT pr. P!	12. D 2 TR.

Et les Noirs gagnent.

9. P pr. P.

Pas aussi bien que P 5 C.

10. F pr. P.	10. F 5 CR.
11. P 3 FD.	11. D 2 R.
12. P 4 CD.	12. F 3 CD.
13. P 4 TD.	13. P 3 TD.
14. C 2 D.	14. T 1 CR.
15. R 1 TR.	15. C 1 D.
16. D 1 R.	16. C 3 R.
17. C 2 TR.	17. C 5 FR.
18. P 3 CR.	18. F 6 TR.
19. T 1 CR.	19. C 3 CR.
20. F 5 CR.	20. C 1 FR.
21. CD 3 FR.	21. CD 2 TR.
22. F 4 TR.	22. D 2 D.
23. D 2 D.	23. T 3 CR.
24. P 5 TD.	24. F 2 TD.
25. TD 1 R.	25. C 5 CR.
26. P 4 D.	26. CD 3 FR.
27. T 2 R.	27. Roque.
28. C 5 CR.	

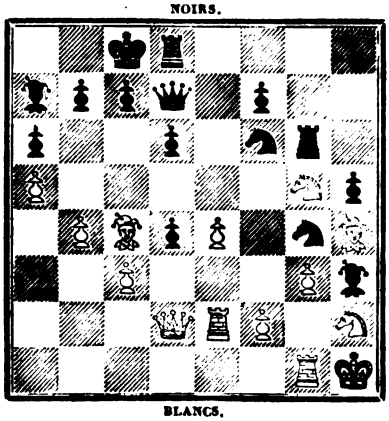
Rendons justice aux Blancs; il est certain qu'ils ont disposé leurs pièces de manière à s'assurer un avantage de position.

28. P pr. P.

M. Neumann aurait dû retirer le Cavalier à la troisième case de la Tour du Roi.

Position après le 28e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

29. C pr. F.	29. C 4 R.
30. C 4 FR.	30. C pr. F.
31. D 2 TD.	31. P 6 D.
32. C pr. P.	32. C 4 R.
33. C 4 FR.	33. T 1 FR.
Plutôt :	33. T 3 TR.
34. F 5 CR.	34. TD 1 TR, etc.
34. C pr. T.	34. P pr. C.
35. F pr. C.	35. T pr. F.
36. D 8 CR, échec.	36. D 1 D.
37. D pr. D, échec.	37. R pr. D.
38. T 1 FR.	38. R 2 R.
39. P 4 FR.	39. C 5 FD.
40. TR 1 R.	40. T 1 FR.
41. C 3 FR.	41. P 3 FD.
42. P 5 R.	42. P 4 D.
43. C 4 TR.	43. T 1 CR.
44. R 2 TR.	44. R 3 R.
45. R 3 TR.	45. P 4 FD.
46. T 1 FR.	46. P pr. P.
47. C pr. P.	47. P pr. P.
48. P 5 FR, échec.	48. R 2 FR.
49. C 4 FR.	49. C 6 R.
50. P 6 R, échec.	50. R 1 FR.
51. T pr. C.	51. F pr. T.
52. C pr. PD.	52. F 7 D.
53. P 6 FR.	53. T 1 TR.
54. P 7 FR.	

Les Blancs gagnaient de suite en jouant R 4 T.

	54. F 4 CR.
55. C pr. P	55. T 3 TR.
56. T 5 CR.	56. F 2 R.
57. T 5 R.	57. F 3 D.
58. T 3 R.	58. T 3 CR.
59. C 5 D.	59. T 4 CR.
60. C 4 FR.	60. T 4 FR.
61. T 3 D.	61. R 2 R.
62. P 8 FR, échec.	62. T pr. P.
63. C 6 CR, échec.	63. R pr. P.
64. T pr. F, échec.	

Les Blancs avaient joué tous les coups précédents avec un vrai talent et ils laissent échapper la partie au moment de la gagner par C pr. T échec.

	64. R pr. T.
65. C pr. T.	65. P 4 CD.
66. P pr. P.	66. P 4 TD.
67. C 6 R.	67. R 3 FD.
68. R 4 TR.	68. R pr. P.
69. R pr. P.	69. P 5 TD.

Partie nulle.

Les Noirs pour annuler doivent pousser le Pion sans discontinuer jusqu'à la septième case et alors ils arrivent à temps avec le Roi

2 heures 1/4. | 2 heures.

93

PARTIE LOPEZ.

Noirs (M. Celso Golmayo).	Noirs (M. I. Kolisch).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. P 3 TD.
4. F 4 TD.	4. C 3 FR.
5. P 4 D.	5. P pr. P.
6. P 5 R.	6. C 5 R.
7. Roque.	7. F 2 R.
8. F pr. C.	

Les Blancs doivent plutôt prendre le Pion.

	8. PD pr. F.
9. D pr. P.	9. F 4 FR.
10. F 3 R.	10. Roque.
11. P 3 FD.	

Faible.

	11. D 1 FD.
12. CD 2 D.	12. T 1 D.
13. D 4 FD.	

Ceci entraîne la perte de l'échange.

	13. C pr. P.
14. C pr. C.	14. F 6 D.
15. D 3 CD.	15. F pr. T.
16. T pr. F.	16. P 4 CD.
17. P 4 FR.	

Encore très-faible.

	17. T 6 D.
18. T 3 FR.	18. T pr. F.
19. T pr. T.	19. F 4 FD.
20. R 2 FR.	20. D 4 FR.
21. P 3 CR.	21. T 1 D.
22. C 1 FR.	22. D 5 R.

Et les Blancs abandonnent.

Joué rapidement des deux côtés.

94

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Szimon Winawer).	**Noirs** (M. Wilhelm Steinitz).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. C 3 FR.	2. P 3 R.
3. C 3 FD.	

Quand on joue :

3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. P.	

Il faut se défendre par :

	4. C 3 FR.
5. F 3 D.	5. C 3 CD.
6. C pr. C.	6. PCD pr. C.
7. Roque.	7. P 4 D.
8. P 5 R.	8. C 2 D.
9. P 4 F.	9. P 4 FR.
10. F 3 R.	10. C 4 FD.

Et M. Andersen a démontré que les Noirs ont meilleur jeu. Si, au quatrième coup des Noirs :

	4. C 3 FD.
5. C 5 CD, avec un beau jeu.	

	3. C 3 FD.
4. F 5 CD.	4. C 2 R.

Le meilleur coup recommandé par nous dans la partie entre MM. Neumann et Winawer.

5. Roque.	5. C 3 CR.

Le coup qui nous semble à préférer est P 3 TD.

6. F pr. C.	6. PC pr. F.
7. P 3 D.	7. F 2 R.
8. C 2 R.	8. Roque.
9. P 3 CD.	9. P 3 D.

Évidemment M. Steinitz avait lu la partie jouée précédemment entre M. Winawer et M. Neumann; il ne veut pas être soumis aux difficultés résultant de la défense du Pion doublé, quand le Pion de la Dame est poussé deux pas.

10. P 4 FD.	10. P 4 FR.
11. P pr. P.	11. P pr. P.
12. C 4 FR.	12. C pr. C.
13. F pr. C.	13. P 4 CR.
14. F 1 F.	14. P 5 C.

On voit que ces Pions lancés en avant préparent aux Fous Noirs plus d'action qu'ils n'en auraient eu sans cette manœuvre hardie.

15. C 1 R.	15. P 5 F.
16. F 2 CD.	16. D 1 R.
17. D 2 D.	17. D 4 TR.
18. P 3 FR.	18. P 6 CR.
19. P 3 TR.	19. D 3 CR.
20. C 2 FD.	20. F 4 FR.
21. TR 1 R.	21. F 4 CR.
22. TD 1 D.	22. TD 1 R.

Ne serait-il pas plus fort de jouer cette Tour à la case de la Dame pour ensuite avancer le Pion?

23. T pr. T.	23. T pr. T.
24. T 1 R.	

M. Winawer a raison quant à lui de provoquer l'échange des Tours.

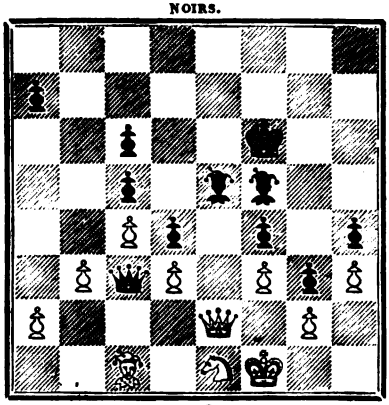
	24. T pr. T.
25. C pr. T.	25. D 3 R.
26. R 1 F.	26. R 2 FR.

27. D 2 R.	27. D 2 D.
28. D 2 D.	28. R 3 CR.
29. D 2 R.	29. P 4 TR.
30. F 1 T.	30. P 5 TR.
31. D 2 CD.	31. D 2 R.
32. D 2 R.	32. D 2 D.
33. D 2 C.	33. P 4 D.
34. D 2 R.	34. P 5 D.
35. F 2 CD.	35. F 2 R.
36. F 1 FD.	36. F 3 D.
37. F 2 D.	37. R 3 FR.
38. R 1 C.	38. F 4 R.
39. F 1 FD.	39. D 1 FD.
40. R 1 F.	40. D 3 TD.
41. R 1 C.	41. D 4 TD.
42. R 1 F.	42. D 6 FD.

Par ce coup, les Noirs ont cru forcer la partie et tout au contraire ils la perdent inévitablement.

Position après le 42e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

43. F 2 D.	43. D 7 CD.
44. F 5 TD.	44. D pr. D, échec.
45. R pr. D.	45. R 2 R.
46. C 2 F.	46. R 2 D.
47. C 3 TD.	47 F 3 D.
48. C 1 CD.	48. F 2 FD.

49. F 1 R.	49. R 1 FD.
50. C 2 D.	50. R 2 CD.

Si F 4 TD, les Blancs répondent par C 4 R.

51. C 4 R.	51. R 3 CD.
52. F 2 D.	52. P 4 TD.
53. F 1 FD.	53. P 5 TD.
54. F 3 TD.	54. P pr. P.
55. F pr. P, échec.	55. R 4 T.
56. P pr. P.	56. F 4 R.
57. C 2 D.	57. F 2 TR.
58. C 1 CD.	58. F 4 FR.
59. C 3 TD.	59. F 2 D.
60. C 2 FD.	60. F 1 FD.
61. C pr. PD.	61. F pr. C.
62. F pr. F.	62. R 5 CD.
63. F 5 R.	63. R pr. P.
64. F pr. P.	64. F 4 F.
65. R 2 D.	

Et les Noirs abandonnent après quelques coups.

On ne saurait trop recommander aux jeunes gens l'étude instructive de cette fin de partie que M. Winawer a conduite avec la plus admirable précision.

La durée de cette partie a été difficile à constater d'une manière exacte, mais il est certain que les joueurs ont excédé le temps imposé par la règle du tournoi.

95

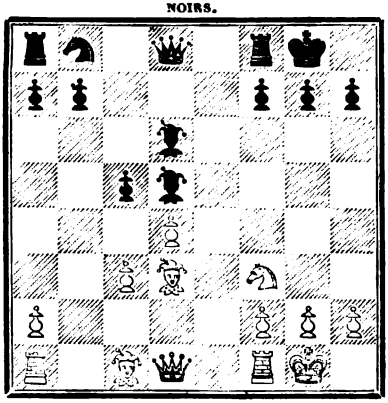
PARTIE PÉTROFF.

Blancs (M. I. Kolisch).	**Noirs** (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FR.
3. C pr. PR.	3. P 3 D.
4. C 3 FR.	4. C pr. P.
5. P 4 D.	5. P 4 D.
6. F 3 D.	6. F 3 D.

7. Roque.	7. Roque.
8. P 4 FD.	8. F 3 R.
9. P pr. P.	9. F pr. P.
10. C 3 FD.	10. C pr. C.
11. P pr. C.	11. P 4 FD.
12. P 4 FD.	

Position après le 12e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

Si : 12. F pr. P, échec.	12. R pr. F.
13. C 5 R, échec.	13. R 1 C (*a*).
14. D 3 D.	14. P 3 CR (*b*).
15. D 3 TR.	15. T 1 R.
16. D 7 T, échec.	16. R 1 F.
17. P pr. P.	17. F pr. P (*c*).
18. D 8 T, échec.	18. R 2 R.
19. D 5 R, échec.	19. R 1 F.
20. C 7 T, échec.	20. R 1 C.
21. C 6 F, échec et gagnent.	

(*a*)

	13. R 3 C.
14. P 4 FD.	14. F 2 R.
15. D 3 D, échec.	15. P 4 FR.
16. P 4 TR.	16. F pr. P.
17. D pr. F.	17. D pr. P.
18. D 6 R, échec.	18. D 3 F.
19. D 2 R.	19. D pr. T.
20. P 5 T, échec.	20. R 3 T.
21. D pr. F, et gagnent.	

Si :

	14. T 1 TR.
15. D 3 D, échec.	15. P 4 F.
16. P 4 FR.	16 F 5 R.
17. D 3 CR.	17. R 3 F.
18. P 5 D et gagnent.	

(*b*)

	14. P 4 FR.
15. D 3 TR.	15. T 1 R.
16. D 7 T, échec.	16. R 1 F.
17. D pr. PF, échec.	7. R 2 R.
18. T 1 R, échec et gagnent.	

(*c*)

	17. F 4 R.
18. P 6 FD.	18. C pr. P.
19. D 7 T, échec.	19. R 1 F.
20. F 3 TD, échec.	20. F 3 D.
21. TD 1 R.	21. T 4 R.
22. D 8 T, échec!	22. R 2 R.
23. T pr. T, échec.	23. C pr. T.
24. D pr. C.	24. F 3 R.
25. C pr. F.	25. P pr. C.
26. T 1 D, et gagnent.	

	12. F pr. C.
13. D pr. F.	13. P pr. P.
14. D pr. PC.	14. C 2 D.
15. D 4 R.	15. P 3 CR.
16. TD 1 CD.	16. C 4 FD.
17. D 3 FR.	17. T 1 R.
18. F 3 TD.	18. C pr. F.
19. F pr. F.	19. D pr. F.
20. D pr. C.	20. TD 1 CD.
21. P 3 CR.	21. T pr. T.
22. T pr. T.	22. D 4 FD.
23. T 5 CD.	23. D 3 FD.
24. T 5 D.	24. T 8 R, échec.
25. R 2 C.	25. T 8 FD.
26. D 4 R.	26. T pr. P.
27. T 8 D, échec.	27. R 2 C.
28. D pr. D.	28. T pr. D.
29. T pr. P.	29. T 3 R.

Partie nulle.

1 heure 1/4.	1 heure 1/4.

96

PARTIE DE PONZIANI*.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. J. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 3 FD.	3. P 3 FR.

La meilleure continuation paraît être :

	3. P 4 D.
4. F 5 CD.	4. P pr. P.
5. C pr. P.	5. D 4 D.
6. D 4 TD	6. C 2 R,

comme le recommande M. de la Lasa, ou bien :

	6. F 2 D,

que nous recommandons de préférence. Après 6. C 2 R, les Blancs jouent 7. P 4 FR sans inconvénient, mais après 6. F 2 D, les Blancs doivent prendre le Fou, et alors 7. R pr. C, avec meilleur jeu.

4. P 4 D.	4. P 4 D.

Faible.

5. P 5 CD.	5. C pr. PR.
6. C pr. P.	6. D 3 FR.
7. Roque.	7. F 2 D.
8. C pr. F.	8. R pr. C.
9. P 4 FD.	9. CR 3 D.
10. P pr. P.	10. C pr. F.
11. D 4 CR, échec.	11. R 1 R.
12. P pr. C.	12. D pr. PFD.
13. T 1 R, échec.	13. R 1 D.
14. P 4 TD.	14. C 3 D.
15. C 3 FD.	

L'avantage des Blancs n'est pas contestable.

* Nous donnons à ce début le nom du célèbre Ponziani, parce que dans son traité il a publié des variantes qui s'y rapportent; de nos jours, MM. Staunton, Ernest Morphy, Janssens et Fraser ont écrit des analyses pour lesquelles nous renvoyons à la dernière édition du traité de M. von der Lasa.

	15. D 2 D.
16. D 1 D.	16. F 2 R.
17. C 5 D.	17. T 1 R.
18. F 4 FR.	18. P 3 FD.
19. C pr. F.	19. T pr. C.
20. T pr. T.	20. D pr. T.
21. P 5 D.	21. P 4 FD.
22. D 2 D.	22. C 5 R.
23. P 6 D.	23. D 3 R.
24. D 3 R.	24. R 2 D.
25. P 3 FR.	25. P 4 CR.
26. P pr. C.	26. P pr. F.
27. D 2 R.	27. R pr. P.
28. T 1 D, échec.	28. R 2 FD.
29. D 2 FR, échec.	29. P 3 CD.
30. D pr. PFR, échec.	30. R 3 FD.

Il paraît un peu meilleur de jouer le Roi à la deuxième case du Cavalier.

31. P 5 R.	31. R 2 CD.
32. D 4 R, échec.	32. R 3 T.
33. D pr. T.	33. D pr. P.
34. D 8 FD, échec.	34. R 4 TD.
35. D 6 FD.	35. P 3 TD.
36. P 4 CD, échec.	

Et les Noirs abandonnent.

Joué très-vite de part et d'autre.

97

PARTIE FRANÇAISE.

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	**Noirs** (M. Winawer).
1. P 4 R.	1. P 3 R.
2. P 4 D.	2. P 4 D.
3. C 3 FD.	3. F 5 CD.

Le coup joué autrefois était :

4. P pr. P.	4. P pr. P.
5. C 3 FR.	5. C 3 FR.

6. F 3 D.	6. F 3 D.
7. Roque.	7. Roque.
8. P 4 FD.	

Les Blancs ont l'avantage du trait; dans les derniers temps on a, d'après M. Paulsen, adopté le coup du texte, et la partie continue comme suit :

	4. F 5 CD.
5. P pr. P.	5. P pr. P.

Le Fou noir n'est pas bien placé, car s'il prend le Cavalier les Blancs doublent un Pion avec profit.

4. P pr. P.	4. P pr. P.
5. F 3 D.	5. F 3 R.

Au lieu de ce coup, M. Winawer aurait mieux fait de sortir le Cavalier à la troisième case du Fou du Roi pour roquer tout de suite.

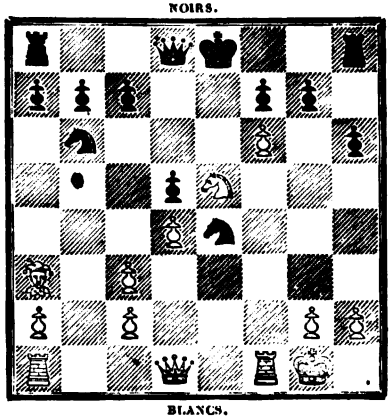
6. 3 C FR.	6. P 3 TR.
7. Roque.	7. F pr. C.
8. P pr. F.	8. C 2 D.
9. T 1 CD.	9. C 3 CD.

Ce coup nous paraît faible; nous voudrions à la place T 1 CD.

10. C 5 R.	10. C 2 R.
11. P 4 FR.	11. F 4 FR.
12. F pr. F.	12. C pr. F.
13. F 3 TD.	13. C 3 D.
14. P 5 FR.	14. C 5 R.
15. P 6 FR.	

Position après le 15e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

Très-bien joué ; on ne peut prendre ce Pion ni avec le Pion ni avec le Cavalier sans perdre en peu de coups.

Si :	15. P pr. P.
16. D 5 T.	16. T 2 T.
17. D 4 C, et gagnent.	
Si :	15. C pr. P.
16. D 2 R, etc.	
	15. P 3 CR.
16. D 4 CR.	16. D 1 FD.
17. D pr. PCR.	

Fort joli ; si le Pion prend la Dame les Noirs sont mat en trois coups.

	17. D 3 R.
18. D 7 C.	18. Roque.
19. C pr. PFR.	19. C pr. PFD.
Si :	19. TD 1 CR.
20. C pr. T.	20. T pr. D.
21. P pr. T, et gagnent.	
20. C pr. TD.	20. T pr. C.
21. P 7 FR.	21. C 2 D.
22. TD 1 R.	22. C 7 R, échec.
23. R 1 T.	23. P 4 FD.
24. F pr. P.	24. D 5 R.
25. P 8 FR f. D.	25. C pr. D.
26. T pr. C.	26. C 6 C, échec.
27. D pr. C.	27. T pr. T.
28. F pr. T.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

98

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Celso Golmayo).	**Noirs** (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
C 3 FR.	2. C 3 FD.

3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. P.	4. F 4 FR.
5. F 3 R.	5. F 3 C.
6. F 4 FD.	6. CR 2 R.
7. C 3 FD.	7. Roque.
8. D 2 D.	

Nous préférons le Roc.

	8. C pr. C.
9. F pr. C.	9. F pr. F.
10. D pr. F.	10. C 3 CR.
11. Roque TD.	

Roquer du côté du Roi nous paraît meilleur dans cette position.

	11. P 3 TD.
12. P 4 FR.	

Pourquoi ce sacrifice?

	12. C pr. P.
13. R 1 C.	13. C 3 R.
14. D 2 D.	14. P 4 CD.
15. F 3 C.	15. P 3 D.
16. F 5 D.	16. T 1 C.
17. P 4 TR.	17. C 4 FD.
18. P 5 T.	18. P 3 TR.
19. TD 1 FR.	19. F 3 R.
20. P 4 CR.	20. F pr. F.

Nous n'aimons pas cet échange. M. Loyd aurait pu jouer D 4 CR.

21. C pr. F.

Il était préférable de prendre avec le Pion.

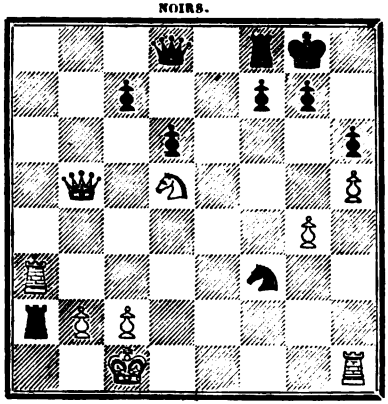
	21. C pr. P.
22. D 3 R.	22. C 4 C.
23. D 7 T.	

Les Blancs jouent sans apporter assez de soin et de ténacité.

	23. T 1 F.
24. D pr. PTD.	24. C 5 R.
25. T 1 R.	25. C 7 D, échec.
26. R 1 F.	26. T 1 T.
27. D pr. PC.	27. C 6 F.
28. T 3 R.	28. T pr. P.
29. T 3 TD.	

Position après le 29e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

Et les Noirs ont fait mat en huit coups comme suit :

	29. T 8 TD, échec.
30. T pr. T.	**30.** D 4 C, échec.
31. R 1 C.	**31.** C 7 D, échec.
32. R 1 F.	**32.** C 6 C, échec.
33. R 1 C.	**33.** D 8 F, échec.
34. T pr. D.	

Si : **34.** R 2 T.	**34.** D pr. P.
35. C pr. PF.	**35.** C pr. T.
36. C 6 T.	**36.** C 6 C.
37. D pr. C.	**37.** D 3 F.

Les Noirs regagnent la Pièce, mais la partie n'est pas encore gagnée.

	34. C 2 D, échec.
35. R 2 T.	**35.** T 1 TD, échec.
36. D couvre.	**36.** T pr. D, échec et mat.

Joué très-rapidement des deux côtés.

99

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	Noirs (M. I. Kolisch).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. PC.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. Roque.	6. P 3 D.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 D.	9. C 4 TD.
10. F 2 CD.	10. C 2 R.
11. F 3 D.	11. Roque.
12. C 3 FD.	12. P 3 FR.
13. C 2 R.	13. C 3 CR.
14. D 2 D.	14. P 4 FD.

Le début est correctement joué des deux côtés.

15. TD 1 FD.	15. F 2 D.

Il est peut-être préférable de jouer ici P 3 TD.

16. C 3 CR.	16. P 3 TD.
17. C 5 FR.	17. F 4 CD.
18. TR 1 R.	

Nous aurions plutôt joué le Roi à la case de la Tour. Le coup du texte ralentit trop l'attaque.

	18. F 2 FD.
19. P 4 CR.	19. F pr. F.
20. D pr. F.	20. P 4 CD.
21. P 5 CR.	

Maintenant M. Rosenthal devait jouer C 2 D pour empêcher le Cavalier noir d'entrer en action et faire place à la Dame à la troisième case du Cavalier du Roi.

21. C 5 FD.

22. F 1 TD.	22. CD 4 R.
23. C pr. C.	

Encore fautif; le Fou pouvait prendre, et si le Cavalier noir reprend, les Blancs échangent alors leur Cavalier, et après PF pr. C, ils rangent le Roi à la case de la Tour.

	23. PF pr. C.
24. D 3 CR.	24. D 2 D.
25. D 4 CR.	

Piége visible dans le but de gagner la Dame, et aussi pour jouer la Dame à la cinquième case de la Tour du Roi.

	25. T 2 FR.
26. T 3 R.	26. TD 1 FR.
27. T 3 FR.	

Il eût été mieux de jouer P 4 TR.

	27. C 5 FR.
28. R 1 TR.	28. T pr. C.
29. P pr. T.	29. D pr. P.
30. D pr. D.	30. T pr. D.
31. P 4 TR.	31. P 3 CR.
32. TD 1 D.	32. P 5 CD.
33. R 2 TR.	33. P 5 FD.
34. TD 1 FD.	34. P 6 FD.
35. F pr. PF.	35. P pr. F.
36. TR pr. P.	36. C pr. PD.
37. TR 2 FD.	37. F 3 CD.
38. TR 2 FD.	38. T pr. P, échec.
39. T pr. T.	39. F pr. T.
40. T 6 FD.	40. F 4 FD.
41. T pr. P6TD.	41. P 5 R.
42. T 4 TD.	42. P 6 R.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

100

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Cecil de Vere).	Noirs (M. J. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. Roque.	6. P 3 D.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. F 2 CD.	

On peut jouer indifféremment le coup du texte ou P 5 D ou C 3 FD.

9. C 2 R.

La meilleure réponse aux trois coups indiqués dans la note précédente est C 4 TD. Voici une variante qui paraît justifier cette préférence :

10. C 5 CR.	10. P 4 D.
11. P pr. P.	11. C 4 TD!
12. P 6 D.	12. C pr. F.
13. P pr. C.	13. D 4 D!
14. C 3 FD (*V.* diagr.).	14. D pr. C (*a*), (*b*).
15. D 4 T, échec.	15. P 3 FD.
16. D pr. C.	16. F 3 R.
17. P 5 D.	17. F pr. P!
18. C pr. F.	18. D pr. C.

19. D 3 FD, avec une très-bonne attaque.

(*a*)

	14. D pr. PD.
15. D 3 FR.	15. C 4 R.
16. D 2 R.	
Ou :	15. D 3 FR.
16. D 5 D.	

(*b*)

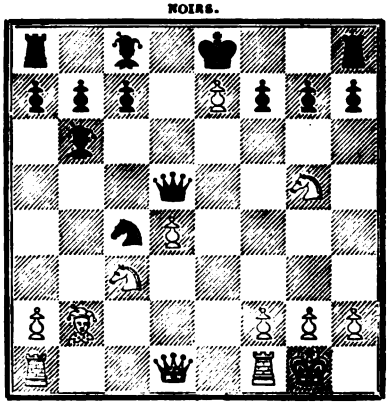
	14. C pr. F.
15. C pr. D.	15. C pr. D.

16. TD pr. C.	16. F 3 R.
17. C pr. FR.	17. PTD pr. C.
18. P 5 D.	18. F 4 FR.
19. TR 1 R.	19. P 3 FR.
20. C 6 R.	20. F pr. C.

21. P pr. F, avec une excellente position.

Position de la variante après le 14e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

10. F 3 D.

Moins bon que P 5 D, si on ne veut pas jouer C 5 CR

	10. Roque.
11. P 5 D.	11. C 4 TD.
12. C 3 FD.	12. P 4 FD.
13. C 2 R.	13. P 3 FR.
14. C 4 FR.	

On joue ordinairement D 2 D.

	14. F 2 FD.
15. T 1 FD.	15. P 3 CD.

P 3 TD est beaucoup plus fort.

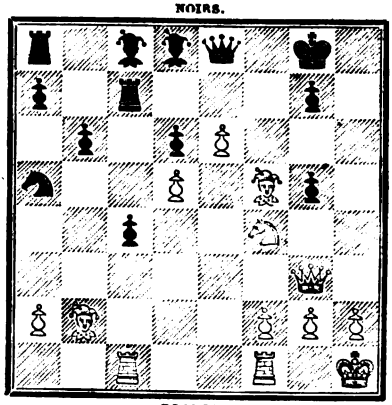
16. R 1 TR.	16. D 1 R.
17. C 4 TR.	17. T 2 FR.
18. C 6 R.	18. C 3 CR.
19. C pr. C.	19. P pr. C.
20. C 4 FR.	20. T 2 R.
21. P 5 R.	

Un bon coup.

	21. F 4 FR.
22. P 6 R.	22. F 1 D.
23. D 3 FR.	23. T 2 FD.
24. D 3 CR.	24. P 5 FD.
25. F 1 CD.	

Position après le 25e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	25. P 4 CR.
26. F pr. PFR.	

Très-joliment joué.

	26. P pr. C.
27. D 3 TR.	27. F 3 FR.
28. D 7 TR, échec.	28. R 1 FR.
29. F 6 CR.	29. D pr. F.

La seule ressource pour prolonger la partie.

30. D pr. D.	30. F pr. F.
31. D 5 F, échec.	

Il est plus simple de jouer TD 1 R, et voici la suite probable :

	31. P 6 FD.
32. T 4 R.	32. P 7 F.
33. T pr. P, échec.	33. F 3 F!
34. T pr. F, échec.	34. P pr. T.
35. D pr. P, échec et gagnent.	

Ou :

	31. F 2 CD.
32. T 4 R.	32. F pr. P.

33. T pr. PFR, échec.	33. R 1 C.
34. T 1 R.	34. T 2 R.
35. T 4 TR, et gagnent.	
	31. R 1 CR.
32. D pr. P.	32. F 2 CD.

On se défendrait plus longtemps avec F 4 R.

33 D pr. PD.	33. T 4 FD.
34. P 7 R.	34. F pr. P.

Prendre avec la Tour est un peu meilleur.

35. D 8 D, échec.	35. R 2 TR.
36. D pr. T.	36. F pr. D.
37. P 8 R f. D.	37. F 3 FD.
38. D 7 R.	38. F 3 FR.
39. D pr. PTD.	39. T 4 CR.
40. P 3 FR.	40. F 5 D.
41. D 7 FD.	41. T 3 CR.
42. TD 1 D.	42. F 6 R.
43. D 5 R.	43. F 4 CR.
44. T 6 D.	44. F 3 FR.
45. D 5 TR, échec.	45. T 3 TR.
46. D 5 FR, échec.	46. T 3 CR.
47. P 4 TR.	47. R 3 TR.
48. P 5 TR.	

Le coup juste est P 4 CR.

	48. T 4 CR.
49. T pr. F, échec.	49. P pr. P.
50. D pr. P, échec.	50. R pr. P.
51. P 4 C, échec.	

Et les Noirs abandonnent.

2 heures.	1 heure 1/4.

101

GAMBIT REFUSÉ.

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	**Noirs** (M. le baron d'André).
1. P 4 R.	1. P 4 R.

2. P 4 FR.	2. F 4 FD.

Peut-être la meilleure manière de décliner le Gambit.

3. C 3 FR.	3. P 3 D.
4. F 4 FD.	4. D 3 FR.
5. P 5 FR.	5. P 3 TR.

Prévoyant que M. Steinitz veut pousser le Pion à la quatrième case de la Dame et gagner la Dame par F 5 CR.

6. C 3 FD.	6. C 2 R.
7. P 3 D.	7. P 3 FD.
8. D 2 R.	8. P 4 CD.
9. F 3 CD.	9. P 4 TD.
10. P 4 CR.	10. P 4 CR.
11. P 3 TD.	11. P 5 TD.
12. F 2 TD.	12. F 2 CD.

C'est une faute, parce que les Blancs vont pouvoir avancer P 4 TR et gagner le Pion du Cavalier du Roi, ce qu'on aurait empêché en retirant la Dame à la deuxième case du Cavalier.

13. P 4 TR.	13. C 2 D.
14. P pr. P.	14. P pr. P.
15. T pr. T, échec.	15. D pr. T.
16. F pr. PCR.	16. D 8 TR, échec.
17. D 1 FR.	17. D pr. D.
18. R pr. D.	18. P 3 FR.
19. F 4 TR.	19. Roque.
20. P 5 CR.	20. P pr. P.
21. F pr. P.	21. T 1 TR.
22. R 2 CR.	22. P 4 D.
23. F pr. C.	23. F pr. F.
24. P pr. P.	24. T 1 FR.
25. T 1 TR.	25. T pr. P.
26. T 7 TR.	26. R 1 D.
27. P 6 D.	

Bien joué pour en finir.

	27. T 4 CR, échec.
28. C pr. T.	28. F pr. C.
29. T 8 TR, échec.	

Et les Noirs abandonnent.

3/4 d'heure.	3/4 d'heure.

102

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. le baron d'André).	Noirs (M. Wilhelm Steinitz).
1. C 3 FR.	1. C 3 FD.

On peut aussi répondre P 4 D ou C 3 FR.

2. P 4 R.	2. P 4 R.
3. F 5 CD.	3. C 3 FR.
4. C 3 FD.	

Ce coup n'est pas faible; on trouve la même position dans une partie entre M. P. Morphy et M. L. Paulsen.

	4. F 4 FD.
5. Roque.	5. P 3 D.
6. F pr. C, échec.	6. P pr. F.
7. P 3 D.	7. F 5 CR.
8. F 3 R.	8. F 3 CD.
9. C 2 R.	9. D 2 D.
10. C 4 TR.	10. P 4 CR.

Ceci semble prématuré.

11. F pr. P.	11. C 4 TR.
12. F 3 R.	12. D 2 R.
13. C 5 FR.	13. F pr. C.
14. F pr. F.	

Pourquoi ne pas prendre le Fou de la Dame?

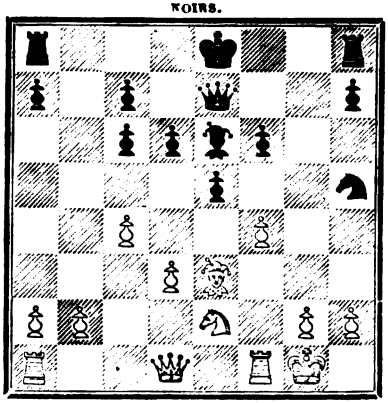
	14. F pr. P.
15. F 3 R.	15. F 4 D.
16. P 4 FD.	16. F 3 R.
17. P 4 FR.	17. P 3 FR (*V.* diagr.).
18. C 4 D.	

M. le baron d'André gâte ici une bonne partie; en jouant P 5 FR, il avait certainement la meilleure position.

	18. P pr. C.
19. D pr. C, échec.	19. F 2 FR.

Position après le 17e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

20. D 3 FR.	20. D pr. F, échec.
21. D pr. D.	21. P pr. D.
22. TD 1 R.	22. R 2 D.
23. T pr. P.	23. TD 1 R.
24. TD 3. FR.	24. T 7 R.
25. T 1 C.	25. T 1 CR.
26. P 3 CR.	26. F 4 TR.
27. T 1 FR.	27. TR 1 R.
28. P 3 TR.	28. TR 6 R.
29. P 4 CR.	29. T 6 CR, échec.
30. R 1 T.	

R 2 T ne sauve pas la partie.

	30. T pr. P, échec.
31. R 1 C.	31. T 7 TR.

Et les Blancs abandonnent.

Les deux joueurs ont joué rapidement.

103

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Samuel Loyd).	Noirs (M. Celso Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. P 4 FR.	2. P 3 R.
3. C 3 FR.	3. P 4 D.
4. P 5 R.	4. C 3 FD.
5. F 5 CD.	5. F 2 D.
6. F pr. C.	6. F pr. F.
7. P 4 D.	

Nous préférons les Noirs.

	7. D 3 C.
8. P 3 FD.	8. C 3 T.
9. Roque.	9. P pr. P.
10. P pr. P.	10. F 2 R.
11. P 3 CD.	11. Roque TR.
12. F 3 T.	12 F pr. F.
13. C pr. F.	13. C 4 F.
14. C 2 F.	14. TD 1 F.
15. T 1 R.	15. P 3 F.
16. C 3 R.	16. P pr. P.
17. C pr. C.	17. T pr. C.
18. PF pr. P.	18. TD 1 FR.
19. T 1 FD.	19. F 1 R.
20. T 8 F.	20. F 4 T.
21. T pr. T, échec.	21. T pr. T.
22 T 1 FR.	22. T 5 F.
23. D 1 F.	23. T 4 F.
24. D 3 F.	24. P 3 TR.

Voici une de ces parties qui ne brillent pas par la variété des combinaisons et qui s'acheminent vers la nullité sans incident que l'on puisse noter.

25. C 2 D.

Nous ne voyons pas la raison de ce coup qui coûte un Pion.

	25. T pr. P.
26. R 1 T.	26. T 7 R.

27. P 3 TR.	27. D 3 D.
28. P 4 TD.	28. D 1 D.
29. C 3 F.	29. F pr. C.
30. D pr. F.	30. T 5 R.
31. D 7 F, échec.	31. R 1 T.
32. D pr. PCD.	32. D 3 C.
33. T 8 F. échec.	33. R 2 T.
34. D pr. D.	34. P pr. D.
35. T 8 CD.	35. T pr. P.
36. T pr. P.	

Le jeu des Blancs s'est amélioré par suite de ces échanges.

	36. P 4 R.
37. P 5 T.	37. T 8 D, échec.
38. R 2 T.	38. T 8 T.

Nous n'aimons pas ce coup et voudrions ici P 5 R.

39. T 5 C.	39. T 8 D.
40. R 3 C.	40. R 3 C.
41. R 2 F.	41. R 4 F.
42. R 2 R.	42. T 8 CD.
43. T 4 C.	43. T 7 C, échec.
44. R 1 R.	44. P 5 R.
45. P 6 T.	45. T 8 C, échec.
46. R 2 F.	46. P 6 R, échec.
47. R pr. P.	47. T 8 TD.
48. T 4 T.	48. T 8 CD.
49. P 7 T.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 1/2.	1 heure 3/4.

104

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Celso Golmayo).	**Noirs** (M. S. Winawer).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.

4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. P 4 D.	6. P pr. P.
7. Roque.	7. P 3 D.

Le meilleur coup; si on joue P 6 D, alors :

8. C 5 CR.	8. C 3 TR.
9. C pr. PF.	9. C pr. C.
10. F pr. C.	10. R pr. F.
11. D 5 T, échec.	11. P 3 C.
12. D pr. F.	

Les Blancs regagnent le Pion et ont la meilleure position.

Et si :

	7. C 3 FR.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 R.	9. P 4 D.
10. P pr. C.	10. P pr. F.
11. T 1 R, échec.	11. R 1 F.
12. F 3 TD, échec.	12. R 1 C.
13. P 5 D, échec.	13. C 4 TD.
14. F 7 R.	14. D 2 D.
15. P pr. P.	15. R pr. P.
16. D 2 D.	16. P 3 TR!
17. F 6 F, échec.	17. R pr. F.
18. D 3 FD, échec.	18. R 4 F.
19. C 4 TR, échec.	19. R 4 C.
20. D 5 R, échec.	20. R pr. C.

Et les Blancs donnent mat en trois coups.

8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 D.	9. C 4 TD.
10. F 2 CD.	10. C 2 R.
11. F 3 D.	11. Roque.
12. C 3 FD.	12. P 3 FR.
13. C 2 R.	13. C 3 CR.
14. C 3 CR.	

Il est mieux de jouer D 2 D.

	14. P 4 FD.

Les Noirs auraient pu jouer C 5 FR.

15. T 1 FD.	15. C 4 R.

Nous préférons ici P 3 TD.

16. C pr. C.	16. PF pr. C.
17. D 2 D.	17. P 3 TD
18. R 1 TR.	18. F 2 FD.

19. P 4 FR.	19. D 2 R.
20. P pr. P.	20. T pr. T, échec.
21. T pr. T.	

Les Blancs ont une grande supériorité de position.

	21. P pr. P.
22. F 3 FD.	22. P 3 CD.
23. F pr. C.	23. P pr. F.
24. F 4 FD.	24. D 3 D.
25. D 2 FR.	25. F 2 D.
26. D 7 FR, échec.	26. R 1 TR.
27. C 5 TR.	

Les Blancs, en jouant ce Cavalier à la cinquième case du Fou, forcent l'échange, reprennent avec la Tour, et nous pensons qu'il serait difficile pour les Noirs de faire partie nulle.

	27. T 1 CR.
28. C 6 FR.	

Le sacrifice serait juste, si les Blancs avaient eu le temps d'avancer le Pion de la Tour du Roi.

	28. P pr. C.
29. T pr. P.	29. F 1 R.
30. T pr. D.	30. F pr. D.
31. T 7 D.	31. F 3 CR.
32. P 6 D.	

Les Blancs auraient dû prendre le Fou avec la Tour, et dans ce cas ils avaient certainement la nullité.

	32. T 1 CD.
33. P 3 TR.	33. F 1 D.
34. F pr. PT.	34. F pr. PR.
35. T 7 FD.	35. F pr. T.
36. P pr. F.	36. T 8 C, échec.
37. R 2 T.	37. F 4 FR.
38. F 3 D.	38. T 2 CD.
39. F pr. F.	39. T pr. P.
40. R 3 CR.	40. P 5 FD.
41. F 2 FD.	41. T 2 D.
42. R 3 F.	42. T 7 D.

Et les Blancs abandonnent.

Joué très-vite de part et d'autre.

105

FIANCHETTO.

Blancs (M. J. Czarnowski.)	Noirs (M. Cecil de Vere).
1. P 4 R.	1. P 3 CD.
2. F 4 FR.	2. F 2 CD.
3. C 3 FD.	3. P 3 R.
4. P 3 D.	4. F 5 CD.
5. F 2 D.	5. C 2 R.
6. P 3 TD.	

Il était infiniment meilleur de sortir le Cavalier du Roi à la deuxième case du Roi.

	6. F pr. C.
7. F pr. F.	

Meilleur de reprendre avec le Pion.

	7. P 4 D.
8. P pr. P.	8. P pr. P.
9. F 2 TD.	9. P 5 D.
10. F 2 D.	10. F pr. P.
11. D 5 CR.	11. F pr. T.
12. D pr. PCR.	12. T 1 FR.
13. F 6 TR.	13. C 3 CR.
14. Roque TD.	

Nous croyons qu'on pouvait tirer parti du jeu des Blancs en poussant P 3 FR.

	14. D 2 R.
15. R 2 D.	15. C 3 FD.
16. T 1 R.	16. CD 4 R.
17. P 4 FR.	17. Roque TD.

Maintenant les Noirs sont en sûreté.

18. P pr. C.	18. D 5 TR.

Et les Blancs abandonnent.

1/2 heure.	1/2 heure.

Il est certain que les Blancs ont très-mauvais jeu ; mais enfin nous avons

vu bien des exemples de revirement dans la condition d'une partie, et ordinairement dans un tournoi il est recommandable de lutter jusqu'à la dernière extrémité.

106

DÉBUT IRRÉGULIER.

Blancs (M. le baron d'André).	Noirs (M. I. Kolisch).
1. C 3 FR.	1. P 3 R.

Nous considérons cette réponse comme étant inférieure à celles que nous avons indiquées plus haut.

2. P 4 R.	2. P 4 D.
3. P 3 FD.	

Le coup est faible; il fallait prendre le Pion et alors pousser le Pion de la Dame deux pas.

	3. P pr. P.
4. D 4 T, échec.	4. F 2 D.
5. D pr. P.	5. F 3 FD.
6. D 3 R.	

Encore fautif, car à cette case la Dame retarde la sortie du Fou de la Dame; nous aurions joué plutôt à la deuxième case du Fou de la Dame.

	6. C 3 FR.
7. C 5 R.	7. F 3 D.
8. C pr. F.	8. C pr. C.
9. F 5 CD.	9. Roque.
10. P 4 D.	

Les Blancs auraient dû profiter mieux des coups faibles joués par l'adversaire; il fallait prendre le Cavalier et avancer le Pion de la Dame un pas.

	10. CD 2 R.
11. F 3 D.	11. T 1 R.
12. Roque.	

Au lieu de ce roc la Dame doit se retirer à la deuxième case du Roi, et nous préférons les Blancs.

	12. F pr. P, échec.
13. R 1 T.	13. F 3 D.
14. P 4 FR.	14. C 3 CR.
15. C 3 TD.	15 C 4 D.
16. D 3 FR.	16. D 5 TR, échec.
17. R 1 C.	17. C 3 FR.
18. P 3 CR.	18. D 6 TR.
19. F 2 R.	19. P 4 TR.
20. C 4 FD.	20. C 2 R.
21. T 2 FR.	

M. d'André aurait dû offrir l'échange des Dames.

	21. C 4 FR.
22. T 2 CR.	22. P 5 TR.
23. C 5 R.	23. P pr. P.
24. F 2 D.	24. C 5 TR.
25. D pr. PCR.	25. D pr. T, échec.
26. D pr. D.	26. C pr. D.
27. R pr. C.	27. P 3 CR.
28. T 1 CR.	28. R 2 C.
29. C 3 FR.	29. T 1 TR.

Par cette ligne ouverte les Noirs pourront aisément trouver le gain de la partie.

30. P 4 FD.	30. C 4 TR.
31. C 5 R.	31. P 3 FR.
32. C 3 D.	32. P 3 FD.
33. R 3 F.	33. R 2 F.
34. C 2 FR.	34. C 2 CR.
35. C 4 R.	35. F 2 R.
36. F 3 FD.	36. C 4 FR.
37. P 5 FD.	37. T 6 T, échec.
38. R 2 F.	38. T 7 T, échec.
39. R 3 F.	39. TD 1 TR.
40. F 1 FR.	40. TD 1 D.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

107

GAMBIT EVANS REFUSÉ.

Blancs (M. I. Kolisch).	Noirs (M. le baron d'André)
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F 3 CD.

On peut aussi refuser le Gambit par P 4 D et obtenir un jeu à peu près égal. Ce coup est très-bon quand on reçoit l'avantage du Cavalier.

5. P 4 TD.

Le plus fort coup est ici P 5 CD.

5. C pr. P.

Si les Noirs jouent P 3 TD, ils entrent dans une variante du giuoco piano qui donne partie égale. Mais en prenant le Pion avec le Cavalier, M. d'André accepte par le fait le Gambit après avoir perdu deux temps.

6. P 5 TD.	6. F 4 FD.
7. P 3 FD.	7. C 3 FD.
8. Roque.	8. F 2 R.

La partie est déjà gâtée et ce coup est encore fautif.

9. P 4 D.	9. P 3 D.
10. D 3 CD.	10. C 3 FR.
11. F pr. PF, échec.	

C 5 C est un coup plus fort.

	11. R 1 F.
12. F 5 D.	12. D 1 R.
13. P pr. PR.	13. C pr. F.
14. P pr. C	14. C pr. PR.
15. C pr. C.	15. P pr. C.
16. P 4 FR.	16. F 4 FR.

Extrêmement faible.

17. P pr. P.	17. F 4 FD, échec.
18. R 1 T.	18. D pr. PR.

19. C 2 D.

Nous aurions préféré jouer D 2 FD.

	19. P 3 CR.
20. C 3 FR.	20. D 7 R.
21. F 6 TR, échec.	

Après cela les Noirs ne peuvent se défendre.

	21. R 2 FR.
22. TD 1 R.	22. D 7 FD.
23. C 5 C, échec.	23. R 1 C.
24. D pr. PC.	24. T 1 FD.
25. D pr. T, échec.	

Et les Noirs abandonnent.

Moins d'une demi-heure pour chacun des joueurs.

108

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. J. Czarnowski).	Noirs (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 D.	4. P 3 D.
5. F 3 R.	5. F 3 CD.
6. C 3 FD.	6. C 3 FR.
7. Roque.	7. P 3 TR.
8. P 3 TD.	8. F 5 CR.
9. P 3 TR.	9. F 4 TR.
10. C 4 TD.	10. Roque.
11. P 4 CR.	11. F 3 CR.
12. F pr. F.	

Pourquoi le Cavalier ne prend-il pas puisqu'il est venu à la quatrième case de la Tour exprès pour cela?

	12. PT pr. F.
13. C 3 FD.	13. D 2 D.

14. C 4 TR.	14. F 2 TR.
15. R 2 TR.	15. P 4 CR.
16. C 5 FR.	16. F pr. C.
17. PC pr. F.	17. C 5 D.
18. P 4 TR.	18. P 3 FD.
19. P pr. P.	19. P pr. P.
20. T 1 CR.	20. C 2 TR.
21. D 5 TR.	21. C pr. PFR.
22. P pr. C.	22. D pr. P.

Les Noirs n'avaient peut-être rien de mieux à faire.

23. C 4 R.	23. P 4 D.
24. C pr. P.	24. R 1 TR.
25. D pr. C, échec.	25. D pr. D.
26. C pr. D.	26. R pr. C.
27. T 3 CR.	

Pour faire mat en deux coups si les Noirs osent prendre le Fou.

	27. T 1 CR.
28. T 3 TR, échec.	28. R 2 CR.
29. TD 1 CR, échec.	29. R 3 FR.
30. F 3 C.	30. T pr. T.
31. R pr. T.	31. P 4 CD.
32. P 3 FD.	32. T 1 CR, échec.
33. R 1 FR.	33. T 2 CR.
34. T 8 TR.	34. R 4 FR.
35. P 3 FR.	35. R 5 FR.
36. R 2 FR.	36 P 4 FR.
37. F 2 FD.	37. T 2 FD.
38. T 5 TR.	38. T 2 FR.
39. P 3 CD.	39. P 4 FD (*V*. diagr.).

La position des Pions est assez bizarre; nous donnons un diagramme.

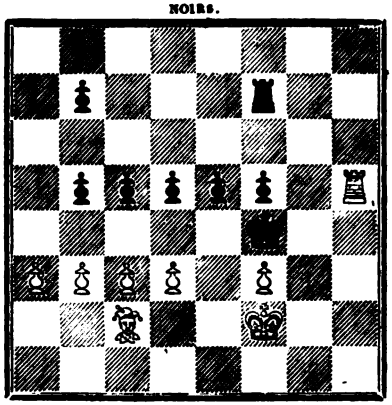
40. P 4 CD.	40. P pr. P.
41. PF pr. P.	41. T 2 FD.
42. F 3 CD.	42. P 5 D.
43. R 2 R.	43. T 1 FD.

Probablement pour défendre le Pion du Fou du Roi contre l'attaque combinée de la Tour et du Fou.

44. T 7 TR.	44. T 6 FD.
45. F 6 R.	45. T pr. PT.

Position après le 39e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

46. T 7 FR.	46. T 5 TD.
47. T pr. P, échec.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure.	1 heure 1/2.

109

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	**Noirs** (M. J. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. F 4 FD.

Cette défense doit être rejetée comme insuffisante.

4. P 3 FD.	

Coup juste.

	4. C 2 R.
5. P 4 D.	

Le roc est préférable.

	5. P pr. P.
6. P pr. P.	6. F 5 CD, échec.
7. R 2 R.	

La pensée secrète de M. Rousseau ne nous est pas apparue. En avançant ainsi avec le Roi au lieu de le couvrir par C 3 FD, ce joueur a pensé peut-être qu'il embarrasserait la retraite du Fou noir et que le gain de la pièce justifierait la hardiesse de la marche en avant du Roi !

	7. P 4 D.
8. P 5 R.	8. Roque.
9. P 3 TD.	9. F 4 TD.
10. P 4 CD.	10. F 3 CD.
11. F 2 CD.	11. P 3 FR.
12. P 6 R.	

Encore difficile à expliquer.

	12. F pr. P.
13. P 3 TR.	13. C 3 CR.
14. D 2 D.	14. T 1 R.
15. R 1 FR.	15. D 3 D.
16. C 3 FD.	16. P 4 TD.

On devait ici commencer l'attaque par C 5 FR.

17. P pr. P.	17. T pr. P.
18. P 3 CR.	18. D 2 D.
19. R 2 CR.	19. T 1 TD.
20. C 2 R.	20. F 4 FR.
21. F 3 FD.	21. F 5 R.
22. TR 1 R.	22. F pr. C. échec.
23. R pr. F.	23 D pr. P.

Menaçant mat en deux coups.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure.	1/2 heure.

110

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Arnous de Rivière).	Noirs (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. Roque.	6. P 3 D.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F 3 C.
9. P 5 D.	9. C 4 TD.
10. F 2 CD.	10. C 2 R.
11. F 3 D.	11. Roque.
12. C 3 FD.	12. P 3 FD.

M. Steinitz a essayé ce coup contre M. Anderssen, et ce dernier a démontré son inefficacité.

13. T 1 FD.

Anderssen recommande D 2 D pour jouer après P 4 FR, TD 1 R.

	13. P 4 FR.
14. P 5 R.	14. P pr. PR.
15. C pr. P	15. C pr. P.

Les Blancs ont sacrifié encore un Pion, mais leurs pièces ont beaucoup de liberté d'action.

Si :	15. P pr. P.
16. F 3 TD.	16. CD 3 FD.
17. T 1 R.	
Menaçant C pr. C.	
	17. T 1 R.
18. D 5 TR.	18. F 3 R.
19. C 5 CD.	19. F 2 FD.
20. C 5 CR.	20. F 2 FR.
21. D 4 TR.	21. F 3 CR.
22. C 6 TR, échec.	22. P pr. C.

23. F 2 CD.	23. T 1 FR.
24. D pr. P.	24. T 2 F.
25. T 6 R.	25. T 1 FD.
26. TD 1 R.	26. D 2 D.
27. P 4 TR.	27. C 1 D.
28. T 6 FR.	28. T pr. T.
28. T pr. F, échec.	28 CR 3 FD.
29. F pr. T.	

Et les Blancs gagnent.

16. D 3 FR.	15. F 5 D.
17. TR 1 R.	17. D 3 D.

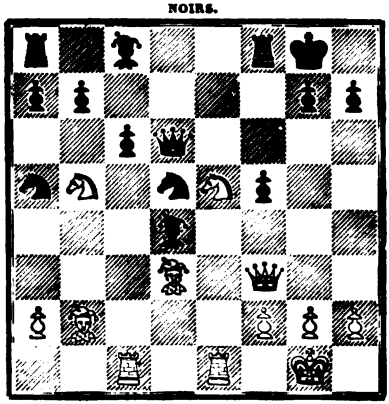
Meilleur que de prendre le Cavalier du Roi avec le Fou.

18. C 5 C.

Bon coup.

Position après le 18e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	18. P pr. C.
19. F pr. F.	19. P 3 CD.
20. FR pr. PCD.	20. F 2 CD.
21. C 4 F.	21. C pr. C.
22. F pr. C.	22. TD 1 D.
23. T 5 R.	23. R 1 T.
24. F 2 CD.	24. T 2 FR.

25. T 1 D.	**25.** D 5 CD.
26. F pr. C.	

Peut-être obtient-on un résultat plus décisif par F 3 CD.

	26. TR 2 D.

Forcé.

Si : **26.** D pr. F.	
	27. F pr. T, etc.
27. T pr. P.	**27.** T pr. F.
Si :	**27.** F pr. F.
28. D 2 R !	
Ou : **28.** F pr. P, échec.	**28.** T pr. F.

Si les Noirs prennent avec le Roi, ils sont mat en trois coups.

29. TR pr. F.	**29.** T pr. T.
30. D pr. T, etc.	

Mais si les Noirs, au lieu de prendre le Fou, rangent leur Roi à la case du Cavalier, ils gagnent.

28. TR pr. T.	**28.** T pr. T.
29. T 1 FD.	

La position continue à être critique des deux côtés et par cela même plus intéressante.

	29. D 2 R.
30. D 3 CR.	**30.** P 3 TR.
31. P 4 TR.	

Pour empêcher T 4 CR.

	31. D 2 FR.
32. T 4 FD.	

Maintenant les Blancs ont le meilleur jeu.

	32. P 4 TR.
33. T 4 FR.	**33.** D 2 R.
34. D 6 CR.	**34.** R 1 C.
35. F pr. P.	

Le coup qui décide la partie.

	35. D pr. F.
36. D 8 R, échec.	**36.** R 2 T.
37. T 7 F.	**37.** T 8 D, échec.

38. R 2 T.	38. F 4 D.
39. T pr. D, échec.	39. R pr. T.
40. D pr. P.	40. T 6 D.

Et les Blancs gagnent, parce que après le troisième échec la Dame peut prendre la Tour.

1 heure.	1 heure.

111

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. I. Kolisch).	Noirs (M. Samuel Loyd).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. Roque.	6. F 3 CD.
7. P 4 D.	7. P 3 D.

Ce coup n'est pas juste.

8. P pr. P.	8. F 5 CR.
9. P pr. P.	

Ainsi M. Loyd a déjà reperdu le Pion.

9. F pr. C.

Encore fautif.

10. D pr. F.	10. C 4 R.
11. F 5 CD, échec.	11. P 3 FD.
12. D 3 CR.	12. D pr. PD.
13. F 2 R.	

Nous pensons que les Blancs peuvent prendre le Pion du Cavalier du Roi.

13. D pr. P.	13. C 3 CR.
14. F 4 FR.	14. D 2 D.
15. F 5 CR, etc.	
Ou :	13. D 3 FR.
14. F 6 TR.	

	13. C 2 R.
14. R 1 TR.	14. Roque TR.
15. P 4 FR.	15. CD 3 CR.
16. C 3 TD.	16. F 2 FD.
17. C 2 FD.	17. P 4 FR.

Nous n'aimons pas ce coup sans en voir de meilleur.

18. F 4 FD, échec.	18. R 1 T.
19. P 5 R.	19. D 1 D.
20. C 4 D.	20. D 1 FD.
21. F 3 TD.	21. P 4 CD.
22. F pr. C.	22. C pr. F.
23. C 6 R.	23. C 3 CR.

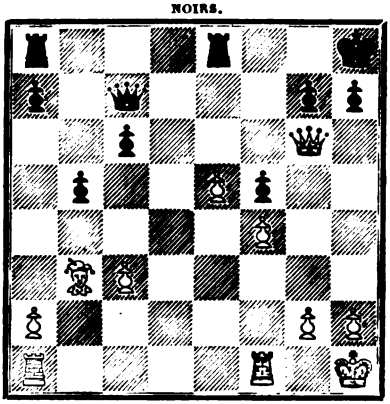
Les Noirs ne peuvent pas éviter la perte de l'échange.

24. F 3 CD.	24. T 1 R.
25. C pr. F.	25. D pr. C.
26. D pr. C.	

Très-bien joué; si la Dame est reprise, le mat est forcé.

Position après le 26e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	26 D 2 D.
27. T 3 FR.	27. TD 1 D.
28. T 3 TR.	28. P 3 TR.
29. P 6 R.	29. D 2 FD.
30. D pr. PFR.	30. T 1 FR.

31. D 5 R.	31. D pr. D.
32. P pr. D.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure 1/4.	3/4 d'heure.

112

GAMBIT DU CAVALIER DU ROI.

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. P pr. P.
3. C 3 FR.	3. P 4 CR.
4. F 4 FD.	4. F 2 CR.
5. P 4 D.	5. P 3 D.
6. Roque.	6. P 3 TR.
7. P 3 FD.	7. C 3 FD.
8. D 3 CD.	8. D 2 R.
9. C 3 TD.	9. C 3 FR.
10. F 3 D.	10. C 4 TR.
11. F 2 D.	11. Roque.
12. FR 2 FD.	

Le plan d'attaque des Blancs commence à se manifester; ils veulent arriver avec la Dame sur la diagonale commandée par ce Fou et pousser P 5 R.

12. P 3 TD.

L'objet de ce coup n'est pas d'empêcher les Blancs de jouer C 5 C, mais de laisser libre la deuxième case de la Tour de la Dame pour le moment où l'action de la Tour deviendra nécessaire.

13. D 4 FD.	13. R 1 TR.

Pour pousser P 4 FR.

14. TD 1 R.	14. D 1 D.

Toujours afin de pouvoir avancer le Pion du Fou.

15. P 3 CR.	15. P 5 CR.

16. C 4 TR.	16. P 6 FR.
17. D 3 D.	17. C 3 FR.

Sans cette parade les Blancs gagnent par P 5 R.

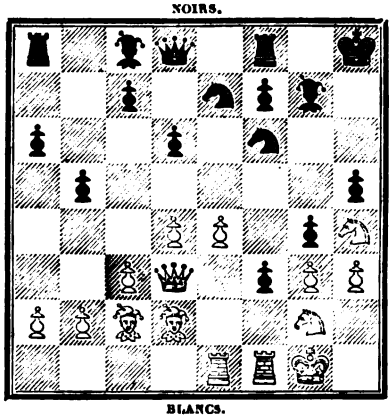
18. P 3 TR.	18. CD 2 R.
19. C 4 FD.	

M. Steinitz aurait mieux fait de prendre le Pion avec le Pion de la Tour pour isoler le Pion noir à la sixième case du Fou du Roi.

	19. P 4 CD.
20. C 3 R.	20. P 4 TR.
21. CD 2 CR.	

Position après le 21e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

Si :	21. P pr. C.
22. T pr. C.	22. F pr. T.
23. P 5 R.	23. C 3 C.
24. C pr. C, échec.	24. P pr. C.
25. D pr. PCR, et gagnent.	

21. P 4 FD.

Afin de déloger la Dame de mettre la Tour de la Dame en jeu; et menaçant de prendre le Cavalier.

22. F 1 CD.

Les Blancs veulent maintenir la Dame sur la ligne qu'elle occupe.

	22. P pr. C.

Il eût été meilleur de commencer par P 5 FD.

23. T pr. C.	23. F pr. T.
24. P 5 R.	24. C 3 CR.
25. P pr. F.	

Si : 25. C pr. C, échec.	25. P pr. C.
26. D pr. PCR.	26. T 2 TD.

Et l'attaque est amortie.

	25. D pr. P.
26. P pr. P5FD.	26. P pr. P6TR.
27. P 4 FD.	27. R 1 C.
28. F 3 FD.	28. P pr. P5FD.
29. D 5 D.	

M. Steinitz a suggéré le coup D 3 R comme donnant l'avantage aux Blancs, mais nous croyons que c'est une erreur.

	29. F 2 CD.
30. D pr. P5TR.	

Si : 30. D pr. F.	30. TD 1 R.

	30. TR 1 R.
31. T 1 D.	31. C 4 R.
32. P pr. P6D.	32. TD 1 D.
33. D 7 TR, échec.	33. R 1 F.
34. F 5 FR.	

Si : 34. P 7 D.

Les Noirs donnent mat en trois coups :

	34. D 7 FR, échec.
35. R pr. D.	35. C 5 CR, échec.
36. R 1 C.	36. P 7 TR, échec et mat.

	34. P 4 TD.
35. P 7 D.	35. T 2 R.
36. F pr. P4TD.	36. TD pr. P.
37. F pr. T.	37. C pr. F.
38. F 4 CD.	38. R 1 R.
39. R 2 T.	

Si : 39. F pr. T.	39. D 8 F, échec.
40. T pr. D.	40. P 7 T, échec.
41. R pr. P.	41. P pr. T f. D.

Ou : 41. R 2 F.	41. P pr. T f. D, échec.
42. R pr. D.	42. F 8 T f. D, échec.

Et les Noirs restent avec une pièce de plus.

	39. P 8 C f. D, échec.
40. R pr. D.	
Si : 40. T pr. D.	40. D pr. P, échec.

Et gagnent le Fou blanc.

	40. D 3 CD, échec.
41. R 2 TR.	41. D pr. F.
42. D 2 FD.	42. T 8 R.
43. C 5 FR.	43. T pr. T.
44. D pr. T.	44. D pr. P7C, échec.
45. R pr. P.	45. D 7 CR, échec.
46. R 4 T.	46. F 4 D.
47. D 1 R, échec.	47. F 3 R.
48. C 7 CR, échec.	48. R 2 R.
49. D 4 CD, échec.	49. R 3 FR.
50. C 5 TR, échec.	50. R 4 R.

Et les Noirs gagnent.

Cette partie est fort belle, riche en combinaisons de longue portée et nous invitons le lecteur à en étudier avec soin les principales phases.

Sa durée a été environ de onze heures.

113

GAMBIT DU FOU.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	**Noirs** (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. P pr. P.
3. F 4 FD.	3. P 4 FR.

La défense appelée classique et qui consiste à donner échec avec la Dame à la cinquième case du Fou du Roi est maintenant abandonnée aussi bien que celle P 4 CR, que l'on trouve dans des auteurs anciens. Le contregambit de Kieseritzky, P 4 CD, est tombé en désuétude; reste donc

la défense P 4 D, ou C 3 FR ou enfin P 4 FR comme dans cette partie. Le coup du texte donne, selon nous, un petit avantage aux Noirs.

4. D 2 R.

La meilleure continuation.

4. P pr. P.

Le coup usuel est D 5 TR, échec, après quoi :

5. R 1 D.	5. P pr. P.
6. D pr. P, échec.	6. F 2 R.
7. C 3 FR.	7. D 4 TR.
8. F pr. C!	8. T pr. F.
9. T 1 R.	9. C 3 FD.
10. C 3 FD.	10. P 3 D.
11. C 5 D.	11. F 4 FR.
12. D 4 FD.	12. F pr. P, échec, etc.

Le résultat du coup adopté par les Noirs est de prendre la Tour du Roi; mais la Dame blanche aura beaucoup de peine de se dégager; la solidité du sacrifice n'est pas complétement établie.

5. D 5 T, échec.	5. P 3 CR.
6. D 5 R, échec.	6. D 2 R.
7. D pr. T.	7. C 3 FR.
8. C 3 FD.	

Nous croyons qu'il est préférable de jouer P 3 CD ou P 4 D.

	8. P 3 FD.
9. CR 2 R.	9. P 4 D.
10. F 3 CD.	10. F 4 FR.
11. C pr. PF.	11. CD 2 D.
12. Roque.	12. Roque (*V.* diagr.).
13. CR pr. PD.	

Les Noirs menacent de gagner la Dame; les Blancs sacrifient le Cavalier dans l'espoir de la sauver.

	13. P pr. C.
14. C pr. P.	14. D 4 R.
15. P 4 D.	15. P pr. P.
16. F 4 FR.	16. F 4 FD, échec.
17. R 1 T.	17. D 7 R.
18. D pr. T, échec.	

Si : 18. D 7 CR. | 18. F 5 R.

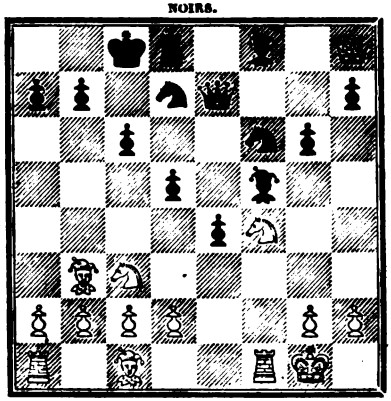
Ainsi on voit que le sacrifice du Cavalier n'a pas été suffisant.

18. R pr. D.

Les Noirs ont un avantage décisif.

Position après le 12e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

19. P pr. P.	19. C 5 CR.
20. F 5 CR, échec.	20. R 1 FD.
21. P 4 D.	21. F pr. P.
22. TD 1 FD, échec.	22. C 4 FD.
23. P 3 TR.	23. C 7 FR, échec.
24. R 2 T.	24. CR 6 D.
25. F 4 FD.	25. C 4 R, échec.
26. C 4 FR.	26. F 5 R.
27. T 1 CR.	27. C pr. T.

Le sacrifice de la Dame amène une prompte terminaison.

28. F pr. D.	28. C pr. F.
29. T 1 FR.	29. C 6 D.
30. P 3 CR.	30. CR pr. C.
31. F pr. C.	31. C pr. F.
32. P pr. C.	32. F pr. P7CD.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

114

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. I. Kolisch).	Noirs (M. Cecil de Vere).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. C 3 FR.	2. P 3 R.
3. C 3 FD.	3. C 3 FD.
4. P 3 CR.	4. P 4 D.
5. F 2 CR.	5. P 5 D.
6. C 1 CD.	

Il nous semble qu'avec le trait on devait arriver à un développement meilleur.

	6. P 4 R.
7. P 3 D.	7. C 3 FR.
8. Roque.	8. F 3 D.
9. F 5 CR.	9. F 3 R.
10. CD 2 D.	10. Roque.
11. R 1 TR.	11. P 3 TR.

Nous préférons décidément le jeu des Noirs.

12. F pr. C.	12. D pr. F.
13. C 1 CR.	13. D 2 R.

M. de Vere aurait dû pousser P 4 CR.

14. P 4 FR.	14. P 3 FR.
15. P 5 FR.	15. F 2 FR.
16. CR 3 FR.	16. P 4 CD.
17. C 4 TR.	17. D 1 R.
18. P 3 TD.	18. P 5 FD.
19. CD 3 FR.	19. R 2 TR.
20. F 3 TR.	20. C 2 R.
21. D 2 R.	

La physionomie de la partie n'est plus la même et nous devons constater que M. Kolisch a maintenant une position supérieure.

	21. TR 1 CR.
22. T 2 FR.	22. D 2 D.

Nous ne voyons pas clairement l'intention de ce coup.

23. C 6 CR.	23. D 3 FD.
24. CD 4 TR.	24. TD 1 FD.
25. D 5 TR.	25. T 2 FD.
26. P 4 CR.	26. P pr. P.
27. P pr. P.	27. TR 1 FD.

Les Noirs paraissent méconnaître la gravité de leur situation ou jouer avec indifférence.

28. P 5 CR.

Bien joué.

	28. PF pr. P.
29. C 3 FR.	29. D 1 R.
30. C pr. PC, échec.	30. R 1 C.
31. C pr. F.	31. D pr. C.
32. TD 1 FR.	32. TD 8 FD.
33. C pr. C, échec.	33. F pr. C.
34. D pr. D, échec.	34. R pr. D.
35. P 6 FR.	35. F pr. PF.
36. F pr. T.	36. T pr. F.
37. R 2 CR.	37. P 4 TD.
38. T 2 D.	38. R 3 C.
39. TD 2 FR.	39. P 5 CD.
40. T 2 FD.	40. T pr. T.
41. T pr. T.	41. P pr. P.
42. P pr. P.	42. F 2 R.
43. P 4 TD.	43. F 5 CD.
44. R 3 FR.	44. R 4 TR.

Nous aurions joué plutôt F 6 FD.

45. T 6 FD.	45. F 2 R.
46. T 6 R.	46. F 3 FR.
47. T 8 R.	47. R 5 TR.
48. R 2 C.	48. R 5 C.
49. T 8 TD.	49. F 5 TR.
50. T pr. PT.	50. R 5 F.
51. T 5 D.	51. R 6 R.
52. P 5 TD.	

Et les Noirs abandonnent.

115

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	Noirs (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 D.	4. P 3 D.
5. F 3 R.	5. F pr. F.
6. P pr. F.	6. F 5 CR.
7. CD 2 D.	7. C 3 TR.
8. D 2 R.	8. Roque.
9. P 3 FD.	9. TD 1 CD.

Pour préparer une attaque si les Blancs roquent du côté de la Dame.

10. P 3 TR.	10. F 2 D.
11. Roque TD.	11. P 4 CD.
12. F 3 CD.	12. P 4 TD.
13. P 4 CR.	13. R 1 T.
14. P 4 D.	14. P 5 TD.
15. F 5 D.	15. C 4 TD.
16. P 3 TD.	16. P 3 FD.
17. F 2 TD.	17. D 2 R.
18. P pr. P.	18. P pr. P.
19. D 2 TR.	19. P 3 FR.
20. P 5 CR.	20. C 2 FR.
21. P 4 TR.	

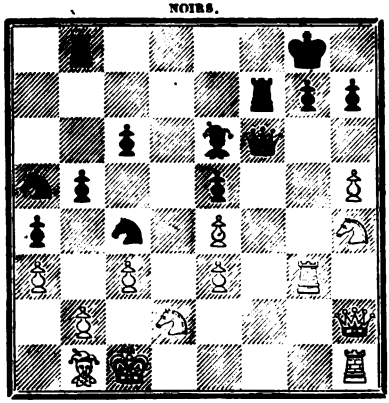
M. Rousseau fait la seule attaque qui ait chance de succès.

	21. F 3 R.
22. F 1 CD.	22. C 3 D.
23. P 5 TR.	23. CR 5 FD.
24. P pr. P.	24. D pr. PF.
25. TD 1 CR.	25. TR 2 F.
26. C 4 TR.	26. R 1 C.
27. T 3 C.	

Le dernier coup des Blancs permet aux Noirs de finir la partie d'une manière vive et assez intéressante.

Position après le 27e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	27. C 6 CD.
28. C pr. C.	28. D 8 FR, échec.
29. T pr. D.	29. T pr. T, échec.
30. R 2 FD.	30. P pr. C, échec.
31. R pr. P.	

Si : 31. R 3 D. | 31. T 8 D, échec.
32. R 2 R. | 32. T 7 D, échec.

Gagnant la Dame et la partie.

	31. T pr. F.
32. T 2 CR.	32. P 4 FD.

Menaçant de faire mat par les coups suivants.

	33. C pr. P6TD.
34. P 4 FD.	34. F pr. P, échec.
35. R 3 F.	35. P 5 C, échec.
36. R 2 D.	36. T 1 D, échec et mat.

33. R 2 FD.	33. T pr. P, échec
34. R 1 FD.	34. T 6 CD.
35. T 2 FD.	35. T pr. PT.
36. T 2 R.	36. F 5 CR.
37. T 2 TD.	37. T pr. P, échec.
38. T 2 FD.	38. T 1 TD.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

116

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Samuel Loyd).	Noirs (M. I. Kolisch).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 D.	4. P 3 D.
5. F 3 R.	5. F 3 C.
6. P 3 TD.	

Bien que la perte d'un temps ait moins d'importance dans ce début que dans beaucoup d'autres, cependant nous devons noter ce coup comme faible, et nous ajouterons qu'ordinairement il ne faut pas se presser de pousser le Pion des Tours.

	6. C 3 F.
7. Roque.	7. F 5 CR.
8. P 3 FD.	8. D 2 D.
9. P 3 TR.	

Moins bon que CD 2 D.

	9. F 4 TR.
10. F 5 CR.	

Les Blancs continuent à faire beau jeu à l'adversaire.

	10. P 3 TR.
11. F pr. C.	11. P pr. F.

Il est évident que cette ligne ouverte est très-favorable aux Noirs.

12. C pr. P.	12. C pr. C.
13. D pr. F.	

M. Loyd a gagné un Pion au détriment de la position.

	13. Roque TD,
14. D 5 F.	

C'est une faute.

	14. D pr. D.
15. P pr. D.	15. P 4 D.

16. F 2 T.	16. C pr. P.
17. P 4 CD.	17. TR 1 C.
18. C 2 D.	

Les Blancs se défendaient mieux par R 2 T.

	18. C 5 F.
19. P 3 CR.	

Et les Noirs font mat en trois coups.

Joué vite de part et d'autre.

117

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Szimon Winawer).	Noirs (M. J. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 7 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. Roque.	6. P 3 D.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 D.	9. C 4 TD.
10. F 2 CD.	10. C 2 R.
11. F 3 D.	11. Roque.
12. C 3 FD.	12. P 3 FR.
13. C 2 R.	13. P 4 FD.
14. T 1 FD.	14. F 2 D.
15. D 2 D.	15. F 2 FD.
16. R 1 TR.	

Les Blancs auraient dû jouer C 4 FR, profitant du retard des Noirs à porter leur Cavalier à la troisième case du Cavalier du Roi.

	16. P 4 CD.
17. C 3 CR.	17. C 3 CR.
18. C 5 FR.	18. C 4 R.

Avant cela il faut avancer le Pion du Cavalier de la Dame en menaçant de gagner l'échange par P 5 F et F 4 CD.

19. C pr. C.	19. PF pr. C.
20. P 4 FR.	20. P 5 FD.
21. F 1 CD.	21. F pr. C.
22. P pr. F.	22. C 2 CD.
23. T 3 FR.	23. C 4 FD.
24. T 3 CR.	24. C 2 D.
25. D 2 R.	25. D 5 TR.
26. T 3 TR.	26. D pr. P.
27. TD 1 FR.	27. D 4 CR.
28. F 1 FD.	28. D 2 R.
29. P 6 FR.	

M. Winawer conduit sa partie avec beaucoup de talent.

	29. C pr. P.
30. T pr. C.	30. D pr. T.
31. F pr. P, échec.	31. R 2 FR.
32. T 3 FR.	32. R 2 R.
33. T pr. D.	33. P pr. T.
34. D 4 CR.	

Et les Noirs abandonnent.

1 heure.	1 heure.

118

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. J. Czarnowski).	Noirs (M. Szimon Winawer).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 D.	4. P 3 D.
5. Roque.	5. C 3 R.
6. F 3 R.	6. F 3 CD.
7. P 3 TR.	7. C 2 R.
8. C 3 FD.	8. P 3 FD.
9. F 3 CD.	9. F 2 FD.
10. C 2 TR.	10. C 3 CR.
11. F 5 CR.	

Nous n'aimons pas ce coup et voudrions à la place CD 2 R.

	11. P 3 TR.
12. F pr. C.	12. P pr. F.

Comme dans la partie 116, cette ouverture de la ligne du Cavalier du Roi est à l'avantage des Noirs.

13. C 2 R.	13. P 4 D.
14. C 3 CR.	14. C 5 FR.
15. R 1 TR.	

Au lieu de retirer le Roi, C 5 T semble meilleur.

	15. P 4 TR.
16. T 1 CR.	16. P 4 FR.
17. C pr. P.	17. F pr. C.
18. P pr. F.	18. D 3 FR.

Les Noirs ont bien meilleur jeu.

19. D 3 FR.	19. Roque TD.
20. P 4 FD.	

Le coup est très-faible.

	20. D pr. P.
21. P pr. P.	21. P pr. P.
22. TD 1 D.	22. P 5 R.
23. P pr. P.	23. P pr. P.
24. D 3 FD.	24. R 1 CD.
25. F 2 FD.	25. C 7 R.
26. D 4 CD.	26. D pr. PF.
27. P 3 CR.	27. T pr. T.

Et les Blancs abandonnent.

45 minutes.	45 minutes.

119

GAMBIT DU ROI REFUSÉ.

Blancs (M. Arnous de Rivière).	**Noirs** (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. F 4 FD.

Nous l'avons dit, c'est à notre avis la meilleure manière de décliner le gambit.

3. C 3 FR.	3. P 3 D.
4. F 4 FR.	4. C 3 FR.
5. C 3 FD.	5. C 3 FD.
6. P 3 D.	6. P 3 TD.
7. D 2 R.	7. D 2 R.
8. P 5 FR.	

Par ce coup, le jeu des Noirs va se trouver très-resserré.

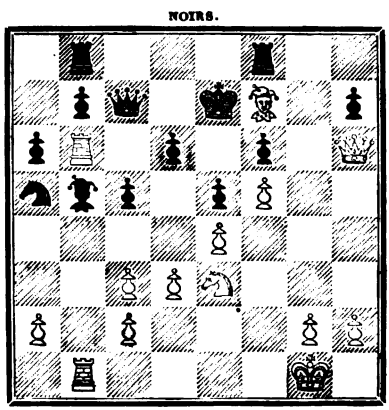
	8. F 2 D.
9. F 5 CR.	9. F 5 CD.
10. Roque TR.	10. F pr. C.
11. P pr. F.	11. C 4 TD.
12. C 2 D.	12. P 4 FD.
13. F 5 D.	13. D 1 FR.
14. F pr. C.	14. P pr. F.
15. TD 1 CD.	15. TD 1 CD.
16. TD 6 CD.	16. R 2 R.
17. TR 1 CD.	17. D 1 FD.
18. D 5 TR.	18. TR 1 F.
19. C 1 FR.	19. F 3 FD.
20. C 3 R.	

Les Blancs ont une bonne partie, et il y a ceci de particulier, c'est que les Pièces noires sont rivées à la défense de leurs Pions.

	20. D 2 FD.
21. D 6 TR.	21. F 4 CD.
22. F pr. PFR.	

Position après le 22e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	22. F 3 FD.
23. F 5 D.	23. R 1 D.
Si :	23. R 1 R.

Qui serait le meilleur coup.

24. F pr. F, échec.	24. C pr. F.
25. C 5 D.	

Et les Noirs ne peuvent défendre la double attaque sur le Cavalier et le Pion du Fou du Roi.

24. D pr. T, échec.

Et les Noirs abandonnent.

1/2 heure.	3/4 d'heure.

120

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Cecil de Vere).	Noirs (M. I. Kolisch).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. P 3 TD.
4. F 4 TD.	4. C 3 FR.
5. Roque.	5. F 2 R.
6. C 3 FD.	6. P 4 CD.
7. F 3 CD.	7. P 3 D.
8. P 3 D.	8. Roque.
9. CD 2 R.	9. F 5 CR.
10. P 3 FD.	10. F pr. C.
11. P pr. F.	11. D 2 D.
12. C 3 CR.	12. D 6 TR.
13. F 5 D.	

Ceci est très-faible; jusqu'à ce coup la partie des Blancs était bonne et ils auraient pu ranger leur Roi à la première case de la Tour du Roi. — Une pareille faute d'appréciation de la part d'un joueur comme M. de Vere est inexplicable.

	13. C pr. F.
14. P pr. C.	14. C 1 D.

15. R 1 T.	15. P 4 FR.
16. T 1 CR.	16. P 5 FR.
17. C 4 R.	17. C 2 FR.
18. P 4 D.	18. C 3 TR.
19. D 3 D.	19. R 1 T.
20. P 3 CD.	20. T 4 FR.
21. F 3 TD.	21. T 4 TR.
22. T 2 CR.	22. C 5 CR.

M. Kolisch a bien su profiter de la faute de son adversaire.

23. R 1 CR.	23. C pr. PT.
24. T 1 D.	24. C pr. P, échec.
25. R 1 F.	25. D 8 TR, échec.
26. R 2 R.	26. C pr. PD, échec.
27. P pr. C.	27. D pr. T.
28. D 3 FR.	28. D pr. D, échec.
29. R pr. D.	29. P pr. P.
30. T pr. P.	30. T 4 FR.

Et les Blancs abandonnent.

1 heure 1/4.	1 heure 1/4.

121

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	Noirs (M. Wilhelm Steinitz).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. P 4 D.	6. F pr. P.
7. Roque.	7. P 3 D.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 D.	9. C 2 R.

M. Steinitz évite à dessein la défense régulière (C 4 TD), afin que son antagoniste n'ait à compter que sur sa force réelle et non sur le secours de la théorie. Quant à la valeur intrinsèque de ce coup, ce serait dire trop que

de dire qu'il rend la défense périlleuse, mais l'opinion générale est qu'il est inférieur à C 4 TD.

10. P 5 R.

Coup juste!

10. C 3 TR.

Continuation de la même pensée.

11. C 3 FD.

Les Blancs n'ont pas besoin de prendre le Cavalier avant le Roi.

	11. Roque.
12. CD 4 R.	12. P pr. P.
13. F pr. C.	13. P pr. F.
14. C pr. P.	14. C 4 F.
15. C 4 CR.	15. R 1 TR.
16. T 1 CD.	

Ayant en vue le sacrifice de la Tour et l'échec de la Dame à la première case de la Tour de la Dame.

	16. D 5 TR.
17. T pr F.	17. PT pr. F.
18. T 1 TD, échec.	18. P 3 FR.

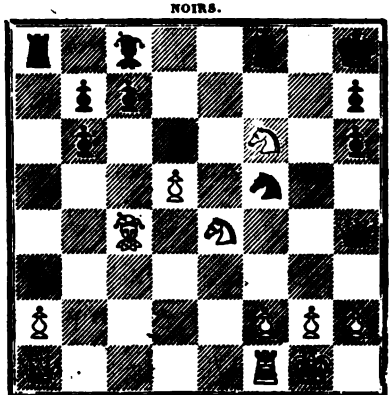
Ce sacrifice du Pion est nécessaire.

19. CR pr. PFR.

La partie devient très-intéressante.

Position après le 19e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	19. C 2 CR.
20. P 3 CR.	20. D 6 TR.
21. T 1 R.	21. D 4 FR.
22. F 2 R.	

Voici une variante que M. Neumann aurait pu adopter pour gagner en quelques coups :

22. P 4 CR.	22. D 5 FR!
23. C 5 TR.	23. D pr. P, échec (forcé).
24. C4R 3 C.	24. T 1 CR.
25. T 7 R.	

Et les Blancs gagnent dans toutes les variantes ; si, par exemple :

	25. F 2 D.
26. P 3 F, etc.	

	22. P 4 TR.
23. C pr. P.	23. D 3 CR.
24. T 1 FD.	24. TR 2 FR.
25. C5T 6 FR.	

Menaçant F 5 TR.

	25. T 2 R.
26. P 3 FR.	26. F 4 FR.
27. D 2 CD.	

De cette case la portée de la Dame est plus longue.

	27. TD 1 FR.
28. P 4 CR.	28. F pr. C.
29. C pr. P.	29. D 3 TR.
30. D 3 TD.	30. D 5 FR.
31. T 1 FR.	31. D 4 R.
32. R 2 C.	32. T 1 D.
33. T 1 D.	33. C 1 R.
34. C 3 CR.	34. C 3 FR.

Tous ces coups ont été calculés et enchaînés avec le plus grand art.

35. P 4 FR.	35. D 3 D.
36. D 2 CD.	

L'attaque reprend maintenant avec plus de force.

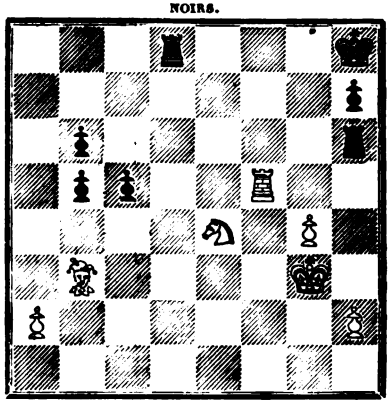
	36. D pr. P5FR.
37. T 1 FR.	37. D 4 R.
38. D pr. D.	38. T pr. D.
39. T pr. C.	39. TR pr. P.

Après tous ces échanges, les Blancs conservent l'avantage, mais cet avantage est-il assez grand pour faire gagner la partie?

40. R 3 TR.	40. P 3 FD.
41. F 4 FD.	41. T 3 D.
42. T 5 FR.	42. P 4 CD.
43. F 3 CD.	43. P 3 CD.
44. C 4 R.	44. T 3 TR, échec.
45. R 3 CR.	45. P 4 FD.

Position après le 45e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

46. F 5 D.

Ce coup ne donne pas le résultat que M. Neumann en espérait, et nous sommes d'avis qu'il fallait jouer P 5 CR; en voici la suite :

46. P 5 CR.	46. T 3 FD.
47. T 7 FR.	47. P 5 FD.
48. F 2 FD.	48. P 5 CD.
49. C 6 FR.	49. T pr. C.
50. T pr. P, échec.	50. R 1 C.
51. P pr. T.	51. T 1 FR (a).
52. P 7 FR, échec.	52. T pr. P.
53. T pr. T.	53. R pr. T.
54. F 3 CD!	

Et les Blancs gagnent.

(a)

	51. P 6 CD.
52. P pr. P.	52. P pr. P.

53. P 7 F, échec.	53. R 1 F.
54. T 8 T, échec.	

Et les Blancs gagnent.

Si :

	46. T 3 CR.
47. P 4 TR.	47. P 5 FD.
48. F 2 FD.	48. P 5 CD.
49. P 5 TR.	49. T 3 R.
50. T 7 R.	50. P 6 CD.
51. P pr. P.	51. P pr. P.
52. F 1 CD.	52. R 1 C.
53. T 7 FD.	53. T 8 D.
54. C 6 F, échec.	54. R 1 F.
55. F pr. P.	55. P 7 C.
56. F 6 CR.	

Et les Blancs gagnent.

	46. T 3 CR.
47. P 4 TR.	47. P 5 FD.
48. P 5 TR.	48. T 2 CR.
49. C 5 CR.	49. P 6 FD.
50. F 3 CD.	50. T 1 FD.
51. C 7 FR, échec.	51. T pr. C.
52. T pr. T.	52. P 7 FD.
53. F pr. P.	53. T pr. F.
54. P 6 TR.	54. R 1 C.

La nullité est à présent une conséquence forcée du meilleur jeu de la part des deux adversaires.

55. T 7 CR, échec.	55. R 1 T.
56. T 7 TD.	56. R 1 C.
57. P 5 CR.	57. T 5 FD.
58. T 7 CR, échec.	58. R 1 T.
59. T 7 CD.	59. R 1 C.
60. T pr. P6C.	60. T 5 TD.
61. T pr. P.	61. T pr. P.
62. T 8 CD, échec.	62. R 2 FR.
63. T 7 CD, échec.	63. R 3 CR.
64. T 7 CR, échec.	64. R 4 TR.
65. R 4 FR.	65. T 7 FR, échec.
66. R 5 R.	66. T 8 FR.
67. R 6 R.	67. T 7 FR.
68. R 7 R.	68. T 4 TR.
69. T pr. P.	69. T pr. P.

70. T 8 TR.	70. T 3 CR.
71. P 7 TR.	71. R 1 T.

Partie nulle.

Le temps dépensé pour cette partie a été près de huit heures.

122

PARTIE DU PION DU FOU DE LA DAME.

Blancs (M. Eugène Rousseau).	**Noirs** (M. Szimon Winawer).
1. P 4 FD.	1. P 4 R.
2. C 3 FD.	2. C 3 FR.
3. P 3 TD.	

On ne peut pas blâmer ce coup.

	3. P 3 CR.
4. P 3 R.	4. F 2 CR.
5. CR 2 R.	5. Roque.
6. C 3 CR.	6. P 3 FD.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. P 4 D.
9. P pr. P.	

Nous ferons remarquer que les Blancs sont déjà en retard, bien qu'ayant eu le trait, à cause des deux coups employés par le Cavalier du Roi.

	9. T 1 R, échec.
10. F 2 R.	10. C pr. P.
11. Roque.	11. F 3 R.
12. F 3 FR.	12. D 3 CD.
13 CR 2 R.	13. C 2 R.
14 P 4 CD.	14. C 4 FR.
15. C 4 TD.	15. D 1 D.
16. F 2 CD.	16. F 5 FD.
17. T 1 R.	17. C 5 TR.
18. C 3 CR.	

Ce Cavalier se donne beaucoup de peine; il va et vient selon le danger; mais la partie des Blancs ne s'améliore guère.

	18. T pr. T, échec.
19. D pr. T.	19. C pr. F, échec.
20. P pr. C.	20. F 4 D.
21. D 3 R.	21. C 2 D.
22. C 3 FD.	22. C 3 CD.
23. C pr. F.	23. D pr. C.
24. F 3 FD.	24. T 1 D.
25. C 2 R.	

Il semble que la préoccupation des deux joueurs est d'attaquer et de défendre un Pion.

25. D 5 FD.

Après ce coup les Noirs ont la partie en main.

26. D 7 R.	26. T 1 FR.
27. T 1 R.	27. C 4 D.
28. D 5 FD.	28. D 6 D.
29. R 2 C.	29. F 3 T.
30. F 2 C.	30. T 1 R.
31. C 1 FD.	31. C 5 F, échec.
32. R 3 C.	32. T pr. T.

Et les Blancs abandonnent.

3/4 d'heure. | 1/2 heure.

123

PARTIE DE DEUX CAVALIERS.

Blancs (M. Cecil de Vère).	**Noirs** (M. le baron d'André).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.
4. C 5 CR.	4. P 4 D.
5. P pr. P.	5. C 4 TD.

Les anciens auteurs font jouer :

	5. C pr. P.
6. C pr. PFR.	6. R pr. C
7. D 3 FR, échec.	7. R 3 R.
8. C 3 FD, etc.	

6. P 3 D.

Depuis que M. Morphy a perdu une partie contre quelques joueurs de New-York qui avaient joué P 3 D, ce coup a été souvent reproduit, mais à tort, car il vaut mieux donner échec avec le Fou à la cinquième case du Cavalier de la Dame.

	6. C pr. F.
7. P pr. C.	7. P 3 TR.
8. CR 3 F.	8. P 5 R.
9. C 4 D.	

Si : 9. D 2 R.	9. F 4 FR.
10. P 3 TR.	10. Roque.
11. C 2 TR.	11. P 4 CD.

Et les Noirs ont le meilleur jeu.

	9. F 3 D.
10. F 3 R.	10. C 5 CR.
11. D 2 R.	11. Roque.
12. C 3 FD.	12. P 4 FR.
13. P 3 CR.	13. P 3 TD.
14. Roque TD.	14. F 2 D.
15. P 5 FD.	

Fausse combinaison.

	15. F pr. P.
16. CR pr. P.	16. F pr. F, échec.
17. C pr. F.	17. C pr. PF.
18. D 4 FD.	18. C. pr. TD.

Les Noirs ont évidemment l'avantage.

19. TR pr. C.	19. D 4 CR.
20. T 1 R.	20. P 4 CD.

Faiblement joué.

21. D pr. PFD.	21. F 4 FR.
22. P 4 TR.	22. D 3 CR.
23. T 1 CR.	23. TD 1 FD.
24. D 5 R.	24. D 3 CD.
25. CD 1 D.	25. T pr. P, échec.

Est-il croyable qu'un joueur qui vient de donner la mesure de sa force en conservant beau jeu durant toute la partie, soit victime d'une aussi funeste aberration!

Ce n'est pas dans ce tournoi seulement que l'on trouve plusieurs exemples de pareilles erreurs.

26. R pr. T.

Et les Noirs abandonnent.

3/4 d'heure. | 3/4 d'heure.

88

DÉFENSE DE PHILIDOR.

Blancs (M. Celso Golmayo).	Noirs (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. P 3 D.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. D pr. P.	4. F 2 D.
5. F 5 CR.	5. C 3 FR.
6. C 3 FD.	6. C 3 FD.

Les Noirs laissent doubler un Pion intentionnellement.

7. F pr. C.	7. D pr. C.
8. D pr. D.	8. P pr. D.
9. Roque.	
Si : 9. C 5 D.	9. Roque.
10. C pr. P3FR.	10. F 2 C.
11. C pr. F.	11. F pr. PCD.
12. T 1 CD.	
	9. F 3 T, échec.
10. R 1 C.	

Dans notre opinion on pourrait préférer les Noirs à cause des deux Fous; les Pions doublés ne sont pas faibles et sont faciles à échanger.

	10. Roque TD.
11. C 5 D.	11. P 4 FR.
12. FR 3 D.	12. P pr. P.
13. F pr. P.	13. P 4 FR.
14. F 3 D.	14. TD 1 FR.
15. TR 1 R.	15. R 1 D.
16. P 3 FD.	16. TR 1 CR.

Il paraît meilleur de jouer F 2 CR avec la pensée de porter le Cavalier à la quatrième case du Roi.

17. P 3 CR.	17. T 1 R.

C'est une distraction qui fait perdre au moins un Pion important.

18. C 6 FR.	18. T pr. T.
19. T pr. T.	19. T 1 FR.
20. C pr. P.	20. T 2 FR.
21. CD 5 CR.	21. T 3 FR.
22. F 4 FD.	22. F 1 R.

Les Noirs entrent dans une série de coups difficiles.

23. C 6 R, échec.	23. R 2 D.
24. C pr. P.	

M. Golmayo tire bon parti de son jeu.

	24. F 4 TR.
25. C 5 D.	25. T 1 FR.
26. C R 4 D.	26. F 7 D.
27. T 1 FR.	27. C pr. C.
28. P pr. C.	28. F 6 FR.
29. R 2 FD.	29. F 4 TD.
30. P 4 CD.	30. T 1 FD.
31. R 3 CD.	31. F 1 D.
32. C 4 FR.	32. T 1 CD.
33. F 6 R, échec.	33. R 2 R.

Les Noirs vont perdre un troisième Pion sans qu'ils aient pu éviter ces accidents après leur dix-septième coup.

34. F pr. P.	34. R 3 FR.
35 P 4 CR.	35. F 3 CD.
36. T 1 R.	36. F pr. P.
37. T 6 R échec.	37. R 2 FR.

Il n'y a pas de meilleure case.

38. F 6 CR, échec.	38. R 1 CR.
39. T pr. P.	39. F 4 R.
40. T 3 D.	40. F pr. P.
41. P 3 TD.	

Évidemment le coup juste.

	41. F 1 FD.
42. C 5 TR.	42. F 3 R, échec.

43. R 3 TD.	43. P 4 TD.
44. P pr. P.	44. T 1 TD.
45. P 4 FR.	45. T pr. P, échec.
46. R 4 C.	46. F 2 FD.
47. C 6 FR, échec.	47. R 1 FR.
48. C 8 R.	48. F 3 CD.
49. T 6 C.	

La position semble désespérée pour les Noirs.

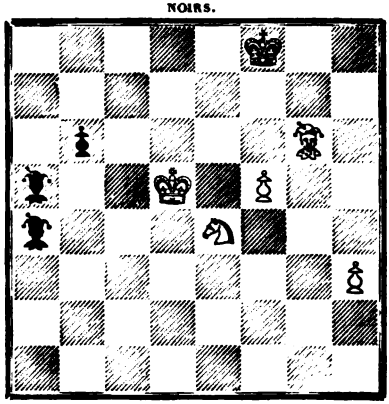
	49. T 3 TD.
50. P 4 TD.	

Nous pensons que c'est ce qu'il y avait de mieux à faire.

	50. R 2 R.
51 P 5 FR.	51. F 4 TD, échec.
52. R 5 FD.	52. T pr. T.
53. C pr. T.	53. P 3 CD, échec.
54. R 6 FD.	54. F 2 D, échec.
55. R 5 D.	55. F pr. P 5 TD.
56. C 4 R.	

Position après le 56e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

56. F 6 CD, échec.

En jouant F 7 FD les Noirs avaient la nullité.

57. R 4 R.	57. F 5 CD.

58. P 6 F, échec.	58. R 1 FR.
59. C 5 CR.	59. R 1 CR.
60. P 4 TR.	60. F 1 FR.
61. F 4 R.	61. F 8 D.
62. F 5 D, échec.	62. R 1 TR.
63. R 5 R.	63. P 4 CD.
64. C 6 R.	64. F 3 TR.
65. P 7 FR.	65. P 5 CD.
66. R 6 F.	66. P 6 CD.
67. R 6 CR.	67. F 1 FR.
68. C pr. F.	68. F 7 FD.
69. R 6 T.	

Et les Noirs abandonnent.

La fin de cette partie est jouée avec élégance et finesse par M. Golmayo.

1 heure 1/2.	1 heure 1/2.

125

PARTIE DU PION DU FOU DU ROI.

Blancs (M. le baron d'André).	**Noirs** (M. Cecil de Vère).
1. P 4 FR.	1. P 4 R.

M. From paraît être le premier qui ait cherché à tirer parti de cette riposte et nous trouvons dans le livre « die neuste Theorie und Praxis, » Berlin, 1865, le début que voici :

1. P 4 FR.	1. P 4 R.
2. P pr. P.	2. P 3 D.
3. P pr. P.	3. F pr. P.
4. C 3 FR.	4. C 3 TR.
5. P 4 R.	5. C 5 CR.
6. P 3 CR.	6. C pr. PT.
7. T pr. C.	7. F pr. P, échec.
8. R 2 R.	8. F pr. T.
9. C pr. F.	9. P 4 FR.

Et les Noirs ont l'avantage, mais il en serait autrement si les Blancs avaient joué P 3 R au lieu de P 4 R.

2. P pr. P.	2. P 3 D.
3. C 3 FR.	3. P pr. P.

4. P 4 R.	4. F 4 FD.
5. F 4 FD.	5. C 3 FD.
6. P 3 FD.	6. CR 2 R.
7. P 4 CD.	7. F 3 CD.
8. P 4 TD.	8. P 3 TD.
9. C 5 C.	9. C 4 D.
10. P pr. C.	

Dans cette position les Blancs se seraient donné meilleur jeu par P 4 D; le coup du texte est un des plus mauvais qu'on pût faire.

	10. D pr. C.
11. D 3 FR.	11. D 5 T, échec.
12. P 3 CR.	12. D pr. F.
13. P pr. C.	

M. d'André avait encore chance de se tirer d'affaire en jouant P 3 D.

	13. F 5 C.
14. D 1 F.	14. D 5 R, échec.

Et les Blancs abandonnent.

Joué rapidement.

126

GAMBIT DU ROI REFUSÉ.

Blancs (M. Szimon Winawer).	**Noirs** (M. Eugène Rousseau).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. F 4 FD.
3. C 3 FR.	3. P 3 D.
4. P 3 FD.	4. F 5 CR.
5. F 4 FD.	5. C 2 D.
6. P 3 TR.	6. F pr. C.
7. D pr. F.	7. D 2 R.
8. P 4 TD.	8. P 3 TD.
9. P 4 CD.	9. F 2 TD.
10. C 3 TD.	10. CR 3 FR.
11. P 5 FR.	11. P 3 FD.
12. P 3 D.	12. P 3 TR.

13. C 2 FD.	13. T 1 D.
14. F 3 R.	14. F 1 CD.

Le jeu des Noirs est un peu à l'étroit, ce qui tient probablement au dessein qu'avait conçu M. Rousseau d'opposer un jeu serré à son redoutable adversaire.

15. Roque TR.	15. C 2 TR.
16. D 4 CR.	16. D 1 FR.
17. P 4 TR.	17. C2D 3 FR.
18. D 3 FR.	18. D 2 R.
19. P 4 CR.	

Nous pensons que cette attaque est prématurée; elle aura été provoquée par les coups timides de l'adversaire.

	19. P 4 D.
20. F 5 F.	20. F 3 D.
21. F pr. F.	21. D pr. F.
22. F 3 CD.	22. Roque.
23. T D 1 D.	23. P 4 CR.
24. C 3 R.	24. R 2 C.
25. P 5 TR.	

Les Blancs trouvant qu'il y aurait péril pour eux-mêmes à rompre les lignes du côté du Roi, se décident à fermer ce côté pour agir au centre.

	25. TR 1 CR.
26. T 2 FR.	26. C 1 FR.
27. T 2 CD.	27. P 4 CD.
28. T 2 TD.	28. P 5 D.

Le jeu des Noirs, par ce coup, devient le meilleur.

29. P pr. PCD.

Les Blancs veulent sacrifier le Cavalier contre trois Pions; les Noirs auront raison de ne pas accepter cet échange.

	29. PT pr. P.
30. C 2 FD.	

Il valait mieux prendre le Pion.

	30. T 1 TD.
31. T pr. T.	31. T pr. T.
32. P pr. P.	

Moins bon que de pousser le Pion; la prise permettra au Cavalier noir de se placer à la quatrième du Roi dans une forte position.

	32. P pr. P.
33. R 2 CR.	
Inférieur à R 1 T.	
	33. C1F 2 D.
34. D 2 F.	34. C pr. PC.
35. D pr. P, échec.	35. D pr. D.
36. C pr. D.	36. C 6 R, échec.
37. R 3 F.	37. C pr. T.
38. F pr. C.	38. C 4 R, échec.
39. R 3 R.	39. T 8 T.
40. F 2 R.	40. T 8 CD.
41. C 3 F.	41. C pr. C.
42. F pr. C.	42. T pr. P.
43. P 5 R.	43. P 4 F.
44. F 6 F.	44. T 8 C.
45. R 4 R.	45. P 5 CD.
46. R 5 D.	46. P 6 C.
47. R 6 D.	47. P 7 C.
48. R 7 R.	48. T 8 R.
49. P 6 F, échec.	49. R 1 C.
50. F 4 R.	50. T pr. F.
51. P pr. T.	51. P 8 C fait Dame.
52. R 6 D.	52. D pr. P.

Et les Blancs abandonnent.

1/2 heure.	1 heure 1/2.

Au point où en était le tournoi, la perte de cette partie était cruelle pour M. Winawer qui avait de belles chances de remporter le premier prix ; et par le fait, si M. Rousseau n'avait pas gagné, le prix de l'Empereur devenait l'objet d'un match du plus haut intérêt entre MM. Kolisch et Winawer. On comprendra donc que nous mêlions nos regrets et ceux du public aux compliments que mérite M. Rousseau pour avoir si bien conduit sa partie.

127

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Arnous de Rivière).	**Noirs** (M. Celso Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. C 3 FD.	2. P 3 R.

Nous avons eu occasion de parler de ce début, et nous renvoyons le lecteur aux notes que nous avons écrites précédemment.

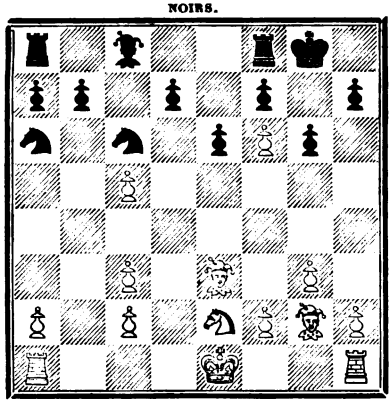
3. P 3 CR.	3. C 2 R.
4. F 2 CR.	4. P 3 CR.
5. P 4 D.	5. F 2 CR.
6. F 3 R.	6. Roque TR.
7. P pr. P.	7. F pr. C, échec.
8. P pr. F.	

Quoiqu'il y ait trois Pions sur la même colonne, le jeu des Blancs est bien préférable.

	8. D 4 TD.
9. C 2 R.	9. C 3 TD.
10. D 4 D.	10. C 3 FD.
11. D 6 FR.	11. D 1 D.
12. P 5 R.	12. D pr. D.
13. P pr. D.	

Position après le 13e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	13. C 4 R.
14. F 4 D.	14. C 3 FD.
15. P 4 FR.	15. C 2 FD.
16. P 4 CR.	16. C pr. F.
17. P pr. C.	17. P 3 D.
18. P 5 CR.	

Meilleur que de prendre le Pion, parce que dans ce cas les Noirs jouent

C 1 R, regagnent le Pion sur la ligne de la Dame, et placent le Cavalier à la quatrième case du Fou du Roi.

	18. P pr. P.
19. P pr. P.	19. C 3 TD.
20. P 6 FD.	20. P pr. P.
21. F pr. P.	21. T 1 CD.
22. Roque TR.	22. C 5 CD.
23. C 4 D.	23. T 1 D.
24. P 3 TD.	24. T pr. C.
25. P pr. C.	25. P 3 TD.
26. P 3 FD.	26. T 5 FD.
27. TD 1 D.	27. P 3 TR.
28. T 8 D, échec.	28. R 2 TR.
29. F 8 R.	29. P pr. P.
30. F pr. P.	30. T 2 CD.
31. F 8 CR, échec.	31. R 3 TR.
32. P pr. P, échec	

On gagne plus simplement en poussant le Pion à Dame.

	32. R pr. P.
33. T 3 FR.	33. T 5 CR, échec.
34. R 2 FR.	

Et les Noirs abandonnent.

1/2 heure.	1/2 heure.

128

PARTIE FRANÇAISE.

Blancs (M. I. Kolisch).	Noirs (M. J. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 D.	2. P 4 D.
3. F 3 D.	

Le coup usuel est C 3 FD.

	3. P pr. P.

Nous préférons P 4 FD.

4. F pr. P.	4. C 3 FR.
5. F 3 D.	5. C 3 FD.

6. C 3 FR.	6. F 3 D.
7. Roque.	7. F 2 D.

Ce coup n'est pas bon en ce qu'il perd un temps et détourne le Fou de sa meilleure ligne, la grande diagonale. De plus il permet aux Blancs de former une bonne attaque au moyen des Pions. Nous voudrions dans cette position P 3 CD, et pensons que les Noirs auraient un jeu très-solide.

8. P 4 FD.	8. P 3 TR.

Cette nouvelle perte de temps est encore plus grave

9. C 3 FD.	9. P 3 CD.
10. P 3 TD.	10. CD 2 R.

M. Czarnowski devait jouer ici P 4 TD.

11. P 4 CD.	11. P 4 FD.

P 3 FD est beaucoup meilleur; le coup du texte gâte tout à fait la partie.

12. PD pr. P.	12. P pr. P.
13. F 4 R.	13. F 3 FD.
14. F pr. F, échec.	14. C pr. F.
15. D 4 TD.	15. D 2 FD.

Très-faible.

16. C 5 CD.	16. D 2 D.
17. T 1 D.	17. C 5 R.
18. C pr. F, échec.	18. C pr. C.
19. P pr. P.	19. CD 4 R.
20. D pr. D, échec	20. C pr. D.
21. P pr. C.	21. T 1 FD.
22. F 3 R.	22. T pr. P.
23. TD 1 FD.	23. T pr. T.
24. T pr. T.	24. Roque.
25. F pr. PTD.	25. T 1 D.
26. T 7 FD.	26. C 3 FR.
27. F 5 FD.	27. C 5 R.
28. P 7 D.	28. C pr. F.
29. T 8 FD.	29. C 2 CD.
30. C 5 R.	30. R 2 T.
31. P 4 TD.	31. P 3 FR.
32. T pr. T.	32. C pr. T.
33. P 5 TD.	

Et les Noirs abandonnent.

3/4 d'heure.	3/4 d'heure.

129

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Szimon Winawer).	**Noirs** (M. Celso Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. P 3 R.
4. F pr. C.	4. PC pr. F.
5. P 3 D.	5. P 4 D.

Moins bon que P 3 D.

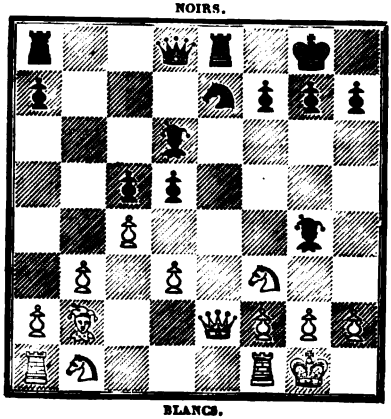
6. Roque.	6. F 3 D.
7. P 4 FD.	7. C 2 R.
8. D 2 R.	8. Roque.
9. P 3 CD.	9. P 4 R.

Faute qui entraîne la perte de ce Pion.

10. PR pr. P.	10. P pr. P.
11. C pr. P.	11. T 1 R.
12. C 3 FR.	12. F 5 CR.
13. F 2 CD.	

Position après le 13e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

13. C 4 FR.

Si M. Golmayo avait joué ce Cavalier à la troisième case du Cavalier du Roi, il aurait eu assurément la meilleure partie :

	13. C 3 CR.
14. D 1 D.	14. C 4 R.
15. F pr. C!	15. F pr. F.
16. C 2 D.	16. F pr. T.
17. D pr. F.	17. F pr. C.
18. C pr. F.	

Et les Noirs ont l'avantage.

14. D 1 D.	14. P 5 D.
15. CD 2 D.	15. T 3 R.
16. P 3 TR.	16. F pr. C.
17. C pr. F.	17. T 3 CR.
18. T 1 R.	18. F 2 FD.
19. D 2 R.	19. P 3 TR.
20. D 4 R.	20. T 3 FR.
21. R 1 FR.	

Nous ne voyons pas l'intention de ce coup.

	21. T 1 CD.
22. T 2 R.	22. D 3 D.
23. TD 1 R.	23. P 4 TD.

Pourquoi avancer un Pion si loin du foyer de l'attaque? N'était-il pas plus juste de défendre le Cavalier par P 3 TR, pour avoir la liberté de la Tour et pour donner une bonne case de retraite au Cavalier?

24. D 4 CR.

Si : 24. P 4 CR.	24. C 6 C, échec.
25. P pr. C.	25. D pr. P.
26. T 2 F.	26. D pr. P, échec.
27. R 1 C.	27. T 5 F.

Et les Noirs gagnent.

	24. D 3 FD.
25. F 1 FD.	25. P 5 TD.
26. D 4 R.	26. D pr. D.

L'échange des Dames n'est pas avantageux pour la défense, tandis que D 2 D laisse aux Noirs le bénéfice du déplacement intempestif du Roi blanc.

27. P pr.D.	27. C 2 R.
28. F 3 TD.	28. F 4 TD.
29. T 1 D.	29. F 5 CD.
30. F 1 F.	30. P pr. P.
31. P pr. P.	31. F 6 FD.

T 3 TD nous plaît mieux.

32. F 3 TD.	32. T 3 FD.
33. C 5 R.	33. T 2 FD.
34. C 3 D.	34. TD 1 FD.
35. F 4 FR.	35. C 3 CR.
36. P 5 FR.	

Maintenant M. Winawer peut gagner comme il voudra

	36. C 1 FR.
37. P 5 R.	37. C 2 D.
38. P 6 R.	38. P pr. P.
39. P pr. P.	39. C 1 CD.
40. P 7 R.	40. T 1 R.
41. F pr. P.	41. C 3 FD.
42. P 4 CD.	42. C pr. PC.
43. F 6 D.	43. T 2 CD.
44. P 5 FD.	44. R 2 F.
45. C 5 R, échec.	45. R 3 R.
46. C 6 CR, échec.	

Et les Blancs gagnent.

1 heure.	1 heure.

130

PARTIE DU PION DU FOU DE LA DAME.

Blancs (M. Cecil de Vère).	**Noirs** (M. Wilhelm Steinitz)
1. P 4 FD.	1. P 4 FR.

Si :

	1. P 4 D.
2. P pr. P.	2. D pr. P!
3. C 3 FD.	3. D 1 D.

4. P 4 D.	4. P 3 R.
5. P 4 R.	5. P 4 FD.
6. P 5 D.	6. F 3 D!
7. P 4 FR.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. C 3 FR.
9. C 3 FR.	9. Roque.
10. F 2 R.	

La partie est à peu près égale.

2. P 3 R.	2. P 3 R.
3. C 3 FD.	3. C 3 FR.
4. P 4 D.	4. D 2 R.

En occupant cette case avec la Dame, M. Steinitz montre l'intention de pousser P 3 CR et de loger le Fou du Roi à la deuxième case du Cavalier. — Le coup usuel est F 2 R pour préparer le Roc.

5. F 3 D.	5. C 3 FD.
6. P 3 TD.	6. P 3 CR.
7. C 3 FR.	7. F 2 CR.
8. Roque.	8. Roque.

Nous regardons les deux jeux comme égaux.

9. P 4 CD.	9. P 3 CD.
10. F 2 CD.	10. F 2 CD.
11. T 1 FD.	11. C 1 D.
12. F 1 CD.	

Ce coup n'est pas très-fort; nous aurions joué de préférence P 5 FD, et dans ce cas les Blancs pourraient être considérés comme ayant quelque avantage.

	12. C 2 FR.
13. P 5 D.	13. P 4 CR.

Nous ne pensons pas que ce coup soit aussi bon que P 4 R.

Si :	13. P 4 R.
14. F 2 TD.	14. P 3 D.
15. C 4 TD.	

Pour pousser P 5 FD.

	15. T 1 D.

Avec un jeu très-ferme.

14. C 5 CD.	14. P 5 CR.
15. C 5 R.	15. C 1 R.
16. C 3 D.	16. P 4 R.
17. C 1 R.	

F 2 TD paraît meilleur.

	17. P 3 TD.
18. C 3 FD.	18. P 5 R.
19. D 3 CD.	19. P 4 TR.
20. C 2 R.	20. P 5 TR.
21. C 4 FR.	21. D 4 CR.
22. P 5 FD.	22. F pr. F.
23. D pr. F.	23. C 2 CR.
24. F 2 TD.	24. F 1 FD.
25. P pr. P6CD.	25. P pr. P.
26. P 6 D.	

Si les Blancs réussissent à bien soutenir ce Pion, ils auront le meilleur jeu.

	26. F 2 CD.
27. C 2 FD.	27. F 3 FD.
28. C 4 D.	28. D 3 FR.
29. TR 1 D.	29. R 2 TR.
30. F pr. C.	30. T pr. F.
31. D 3 CD.	31. F 2 CD.

Les manœuvres de ce Fou n'ont pas été jusqu'à présent très-heureuses.

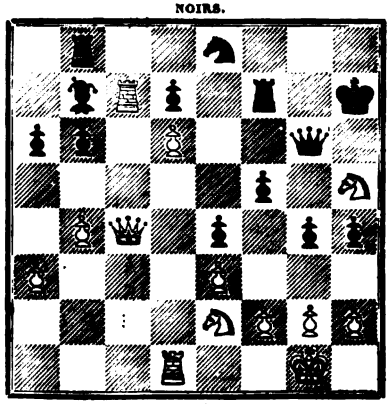
32. T 7 FD.	32. T 1 CD.
33. D 4 FD.	

Pour prendre le Fou et ensuite gagner la Tour, mais peut-être fallait-il commencer par P 5 CD.

	33. C 1 R.
34. C 5 TR.	34. D 3 CR.
35. C 2 R.	

Position après le 35e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

35. P 4 CD.

Il est évident que les Noirs ne peuvent prendre ni le Cavalier, ni le Pion, ni la Tour.

36. D 3 CD.	36. C pr. T.
37. P pr. C.	37. TD 1 FR.
38. C5TR 4 FR.	38. D 3 CD.
39. T 1 FD.	39. P 4 D.

Maintenant les Blancs ont perdu la supériorité.

40. D 2 CD.	40. T 1 FD.
41. D 5 R.	41. TD pr. P.
42. D pr. T.	42. D pr. T.
43. D 6 R.	43. R 2 CR.
44. D 6 CR, échec.	44. R 1 TR.
45. D 6 TR, échec.	45. R 1 CR.
46. D 6 CR, échec.	46. R 1 TR.
47. D 5 TR, échec.	47. R 1 C.
48. D pr. P5TR.	

Il fallait se contenter de la nullité.

	48. D 2 R.
49. D 5 TR.	49. D 3 FR.
50. C 4 D.	50. F 3 FD.
51. P 4 TR.	51. T 2 TR.
52. D 5 C, échec.	52. D pr. D.
53. P pr. D.	53. T 2 FD.
54. C4FR 6 R.	54. T 2 R.
55. C 5 FD.	55. F 2 D.
56. R 2 TR.	56. F 1 FD.
57. R 3 CR.	57. R 2 CR.
58. R 4 FR.	58. T 1 R.
59. C 6 FD.	59. R 2 F.
60. C 7 TD.	60. R 3 C.
61. C 6 FD.	61. R 2 C.
62. P 3 CR.	62. R 3 C.
63. C 5 R, échec.	63. R 2 C.
64. C 3 CD.	64. T 1 TR.
65. C 7 FD.	65. T 7 TR.
66. C 7 R.	66. T pr. P, échec.
67. R 5 R.	67. P 5 FR.

Le coup qui décide du sort des Blancs.

68. PR pr. P.	68. P 6 R.
69. C 4 D.	69. P 7 R.
70. C 2 FD.	70. T 8 FR.
71. P 5 FR.	71. P 8 R f. D, échec.
72. C pr. D.	72. T pr. C, échec.
73. R 6 D.	73. T pr. C.
74. P 6 F, échec.	74. R 2 F.
75. P pr. T.	75. F 4 FR.
76. R pr. P.	76. R pr. P.

Et les Blancs abandonnent.

2 heures 1/2. | 3 heures.

131

DÉBUT IRRÉGULIER.

Blancs (M. J. Czarnowski).	Noirs (M. I. Kolisch).
1. P 4 D.	1. P 4 FR.
2. C 3 FD.	2. P 4 D.
3. C 3 FR.	3. C 3 FR.
4. C 5 R.	

Prématuré.

	4. P 3 R.
5. P 3 TD.	5. F 3 D.
6. F 5 CR.	6. Roque.
7. P 3 R.	7. P 4 FD.
8. F 2 R.	8. C 3 FD.
9. C pr. C.	9. P pr. C.

Les Noirs ont déjà l'avantage de la position.

10. Roque.	10. D 2 FD.
11. P 3 CR.	11. F 2 D.
12. F pr. C.	12. T pr. F.
13. P 4 FR.	13. TD 1 CD.
14. TD 1 CD.	14. P pr. P.
15. P pr. P.	15. P 4 FD.
16. R 2 CR.	16. F 3 FD.

17. F 3 FR.	17. T 3 TR.
18. C 2 R.	18. P pr. P.
19. D pr. P.	

Il était meilleur de prendre avec le Cavalier.

	19. F 4 CD.
20. D 2 D.	20. F 4 FD.
21. TR 1 R.	21. P 5 D.
22. P 4 CD.	22. F 3 CD.
23. TD 1 FD.	23. TD 1 D.
24. C 1 CR.	24. D 5 FD.
25. D 2 R.	25. P 6 D.
26. P pr. P.	26. D 5 D.
27. TD 1 D.	27. F pr. PD.
28. D 2 TD.	28. T 3 D.
29. P 4 TR.	29. T 3 CR.
30. C 3 TR.	30. D 6 FD.
31. TD 1 FD.	31. F 8 FR, échec.

Ce coup amène l'échange de plusieurs pièces; nous ne croyons pas que cet échange est favorable aux Noirs si les Blancs jouent correctement.

32. T pr. F.	32. T 7 D, échec.
33. R 1 T.	33. D pr. T.
34. T pr. D.	34. T pr. D.
35. T 8 FD, échec.	35. R 2 F.
36. F 5 TR.	36. R 3 FR.
37. F pr. T.	

Par la prise, les Blancs laissent entrer le Roi à la cinquième case du Cavalier du Roi : ce qui entraîne la perte de la partie. — C 5 CR eût été plus fort. On remarquera que si les Noirs cherchent à sauver la Tour par T 3 TR, alors :

38. T 8 R.	38. T 8 R, échec.
39. R 2 C.	39. T 8 R.
40. F 3 F.	

Avec un jeu très-sûr.

	37. R pr. F.
38. T 3 FD.	

C 5 CR est encore le coup juste.

	38. P 3 TR.
39. P 4 TD.	39. T 7 D.
40. P 5 TD.	40. F 5 D.

41. T 3 CD.	41. R 4 TR.
42. P 5 CD.	42. R 5 CR.
43. C 1 CR.	43. T 8 D.
44. P 6 CD.	44. P pr. P.
45. P pr. P.	45. F pr. C.
46. R 2 C.	46. F 4 FD.
47. P 7 CD.	47. T 7 D, échec.
48. R 1 F.	48. F 3 D.
49. P 8 CD f. D.	49. F pr. D.
50. T pr. F.	50. R pr. PC.
51. T 7 CD.	51. R pr. PF.
52. T pr. P.	52. P 4 R.
53. T 3 CR.	53. R 6 FR.
54. R 1 R.	54. T 7 TR
55. T pr. P.	55. P 5 R.
56. T 6 R.	56. T pr. P.
57. T 8 R.	57. P 6 R.
58. R 1 D.	58. T 5 D, échec.

L'échec est plus juste à 8 TR.

59. R 1 R.	59. T 5 TD.
60. R 1 D.	60. T 8 TD, échec.
61. R 2 FD.	61. P 7 R.

Et les Noirs gagnent.

Le temps réglementaire a été excédé par M. Kolisch; mais le manuscrit ne fournit pas d'indication suffisante à cet égard.

132

DÉBUT IRRÉGULIER.

Blancs (M. Wilhelm Steinitz).	**Noirs** (M. Cecil de Vere).
1. P 4 R.	1. P 3 CD.
2. P 4 D.	2. F 2 CD.
3. F 3 D.	3. P 3 D.
4. C 2 R.	4. C 2 D.
5. Roque.	5. P 4 R.
6. P 3 FD.	6. CR 3 FR.
7. P 3 FR.	7. P 4 TR.

C'est commencer l'attaque beaucoup trop tôt et d'une manière inefficace.

8. F 3 R.	8. P 5 TR.
9. C 2 D.	9. C 4 TR.
10. P 4 FR.	10. P pr. PF.
11. C pr. P.	11. C pr. C.
12. F pr. C.	12. P 4 CR.

M. de Vere est loin de conduire son jeu avec le jugement qu'il possède ; on dirait que le sort de cette partie lui est indifférent.

13. F 3 R.	13. D 2 R.
14. D 3 CD.	14. P 4 D.
15. TD 1 R.	15. Roque.
16. P pr. P.	

Et les Noirs abandonnent.

M. Steinitz a bien joué, mais sans avoir à lutter.

1/2 heure.	1/2 heure.

133

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. S. Winawer).	**Noirs** (M. le baron d'André)
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 2 R.

Mauvaise défense.

6. P 4 D.	6. F 3 FR.
7. P pr. P.	7. C pr. P.
8. C pr. C.	8. F pr. C.
9. F pr. P, échec.	9. R pr. F.
10. D 5 D, échec.	10. R 3 FR.

Le Roi devait jouer à la case du Fou.

11. P 4 FR.	11. F pr. P3FD, échec.

12. C pr. F.	12. P 3 FD.
13. D 5 CR, échec.	

Et les Noirs abandonnent.

Les parties de ce genre sont bonnes pour les commençants, qui peuvent voir combien vite on perd une partie quand on s'oppose à un fort joueur que des coups très-faibles.

Joué vite de part et d'autre.

134

PARTIE DU PION DU FOU DU ROI.

Blancs (M. le baron d'André).	Noirs (M. S. Winawer).
1. P 4 FR.	1. P 4 D.
2. P 3 R.	2. P 4 FD.
3. C 3 FR.	3. P 3 R.
4. P 3 CD.	4. C 3 FD.
5. F 5 CD.	5. F 2 D.
6. F 2 C.	6. C 3 FR.
7. Roque.	7. F 3 D.
8. C 3 FD.	8. D 3 C.
9. F pr. C.	9. F pr. F.
10. C 5 R.	

M. le baron d'André a joué ce début avec soin et sa position est très-acceptable.

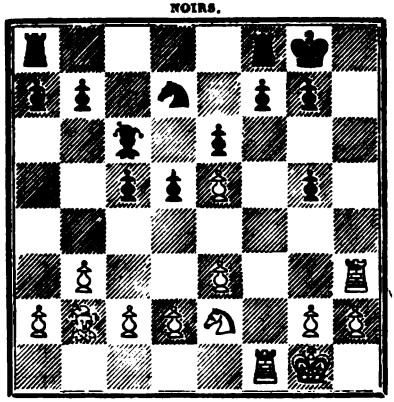
	10. F pr. C.
11. P pr. F.	11. C 2 D.
12. D 5 T.	12. Roque TR.
13. C 2 R.	13. D 1 D.
14. T 3 F.	14. D 2 R.
15. T 3 T.	15. P 3 TR.
16. T 1 FR.	

Tous ces coups sont excellents ; l'avantage est aux Blancs.

	16. D 4 C.
17. D pr. D.	17. P pr. D.

Position après le 17e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

18. P 4 D.

Ici le coup juste est T 3 CR.

18. F 4 C.	19. T 2 F.
19. F pr. C.	20. T pr. F.
20. TD 1 FD.	21. T 5 T.
21. P 3 F.	22. T 2 F.
22. PFD pr. P.	23. P3R pr. P.
23. P pr. P.	24. T pr. T, échec.
24. C pr. T.	25. P pr. P.
25. T pr. P.	26. F 4 D.
26. C 2 T.	27. T 3 T.
27. P 3 TD.	28. T 3 FD.
28. T pr. T.	29. F pr. T.
29. R 2 F.	30. P 4 CR.
30. C 1 F.	31. R 2 F.
31. C 2 D.	32. R 3 R.
32. C 4 FD.	33. F 4 D.
33. C 5 R.	34. R 3 D.
34. R 2 R.	35. F 6 CD.
35. R 2 D.	36. P 4 TD.
36. R 3 F.	37. F 4 D.
37. P 4 T.	38. F 3 R.
38. P 4 C.	39. R 2 F.
39. P pr. P.	40. P pr. P.
40. C 4 F.	

41. F pr. P.	41. C pr. P.
42. F 7 R.	

Ce coup et les suivants sont faibles.

	42. P 5 D.
43. F 8 D.	43. R 4 D.
44. F 7 F.	44. C 4 FD.
45. F pr. P.	45. R pr. P.
46. F 2 D.	46. R 5 R.
47. P 4 T.	47. R 6 F.
48. P 5 C.	48. R 5 C.
49. F 1 R.	49. T 3 C.
50. F 2 F.	50. P 4 R.
51. F 1 R.	51. P 5 R.
52. F 4 C.	52. C 3 R.
53. F 1 R.	53. R 6 F.
54. R 1 D.	54. P 6 R.
55. F 5 T.	55. C 5 F.
56. F 1 R.	56. C 7 CR.
57. P 5 T.	57. P 7 R, échec,
58. R 2 D.	58. C pr. F.
59. R pr. C.	59. R 6 R.

Et mat en deux coups.

1 heure 1/4.	1 heure 1/4.

135

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Arnous de Rivière).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 TD.
6. Roque.	

Le coup juste est P 4 D.

	6. C 3 FR.
7. P 4 D.	7. C. pr. P5R.
8. P pr. P.	8. Roque.
9. D 2 FD.	9. P 4 D.
10. T 1 D.	10. F 3 R.
11. F 3 D.	11. P 4 FR.
12. P. pr. P	12. C pr. P6FR.
13. F 5 CR.	13. P 3 TR.
14. F 4 TR.	14. F 3 CD.
15. CD 2 D.	15. D 2 D.
16. F pr. C.	16. T pr. F.
17. F 7 TR, échec.	17. R 1 TR.
18. C 4 R.	18. T pr. C.

Par ce coup les Noirs gagnent deux Pièces contre la Tour, et ils ont la partie à leur discrétion.

19. P pr. T.	19. F 4 FR.
20. F pr. F.	20. D pr. F.
21. D 3 D.	21. P pr. C.
22. P pr. P.	22. D pr. PFR, échec.
23. R 1 TR.	23. C 4 R.
24. D 3 CR.	24. D pr. D.
25. P. pr. D.	25. C 5 CR.
26. T 1 R.	26. T 1 R.
27. R 2 CR.	27. C 3 R, échec.
28. R 3 F.	28. C 7 FD.

Et les Blancs abandonnent.

Joué très-vite de part et d'autre.

136

DÉFENSE DES DEUX CAVALIERS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	Noirs (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.
4. C 5 CR.	4. P 4 D.

5. P pr. P.	5. C 4 TD.
6. F 5 CD, échec.	6. P 3 FD.
7. P pr. P.	7. P pr. P.
8. F 2 R.	8. P 3 TR.
9. C 3 FR.	9. P 5 R.
10. C 5 R.	10. F 3 R.

On joue ordinairement la Dame à la cinquième de la Dame; mais le coup du texte suivi de D 2 FD donne aux Noirs une meilleure compensation pour le Pion sacrifié.

11. P 4 D.	11. D 2 FD.
12. P 4 FR.	12. Roque.
13. Roque.	13. P 4 FD.
14. P 3 FD.	14. T 1 D.
15. R 1 TR.	15. F 2 CD.
16. C 3 TD.	16. P 3 TD.
17. CD 4 FD.	17. C pr. C.
18. C pr. C.	18. P pr. P.
19. P pr. P.	19. F 4 FD.
20. F 3 R.	20. C 4 D.

Faute qui perd la partie; il fallait jouer D 2 R.

21. T 1 FD.	21. pr. F.
22. C pr. C.	

Et les Noirs abandonnent.

Cette partie, comme la précédente, a été jouée rapidement par les deux joueurs.

PARTIES DE MATCH

DU

CONGRÈS DES ÉCHECS DE 1867

MATCH

ENTRE MM. C. GOLMAYO ET G. R. NEUMANN

JOUÉ DANS LES SALONS DU CERCLE INTERNATIONAL

A L'EXPOSITION UNIVERSELLE

Pour être vainqueur dans ce Match, un des joueurs devait gagner trois parties. La durée des coups n'était point fixée d'avance, mais il avait été entendu que si l'un ou l'autre joueur excédait un temps raisonnable, on devait recourir aux sabliers et se conformer à la règle imposée dans le grand Tournoi. — La partie le plus longtemps disputée a été terminée en moins de trois heures. Ce Match a été joué en trois séances consécutives.

I

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Celso Golmayo).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 FD.	4. C 3 FR.
5. P 4 D.	5 P pr. P.
6. P 5 R.	6. P 4 D.
7. F 5 CD.	7. C 5 R.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. C 3 FD.	9. Roque.
10. F pr. C.	10. P pr. F.
11. Roque.	11. F 5 CR.
12. F 3 R.	

CD 2 R semble être un meilleur coup.

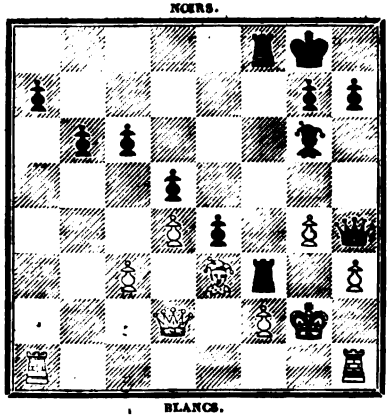
Si : P 3 TR.	F pr. C.
P pr. F.	C 4 CR.
R 2 T.	C 3 R.
C 2 R.	P 4 FD, avec un bon jeu.
	12. C pr. C.
13. P pr. C.	13. P 3 FR.
14. P 4 TD.	14. P pr. P.
15. P 5 TD.	15. P 5 R.
16. P 3 TR.	16. F 4 TR.
17. P 4 CR.	17. T pr. C.

L'offre de la Pièce est parfaitement solide et justifiée par la force que va prendre l'attaque.

18. PT pr. F.	18. PFD pr. P.
19. R 2 CR.	19. D 5 TR.
20. T 1 TR.	20. F 3 CR.
21. D 2 D.	21. TD 1 FR.

Position après le 21e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

22. TD 1 FR.	22. P 3 TR.

Précaution nécessaire pour ne pas perdre la Dame.

23. D 2 FD.

Il est remarquable que les Blancs sont maintenant forcés de jouer des coups qui les soumettent à des attaques de plus en plus pressantes.

	23. P 4 TR.
24. T 2 TR.	

Si P pr. P ou P 5 R, les Noirs répondent par F 4 FR.

	24. P pr. P.
25. T 1 CR.	25. T pr. F.
26. P pr. T.	26. P 6 CR.
27. R 1 TR.	27. P pr. T.
28. T pr. F.	28. D 8 R, échec.

Et les Blancs abandonnent.

II

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Gustave Neumann).	Noirs (M. Celso Golmayo).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. C 3 FD.	2. P 3 R.
3. F 4 FD.	3. P 3 TD.
4. P 4 TD.	4. C 2 R.
5. P 3 D.	5. C 3 CR.
6. CR 2 R.	6. F 2 R.
7. Roque.	7. Roque.
8. P 4 FR.	8. P 4 FR.
9. C 3 CR.	9. R 1 TR.
10. D 5 TR.	10. F 3 FR.
11. P 5 R.	11. F 2 R.
12. F 2 D.	12. C 3 FD.
13. TD 1 R.	13. C 5 D.
14. D 1 D.	14. P 4 D.
15. P. pr. P.	15. D pr. P.

Les jeux sont à peu près égaux.

16. CD 2 R.	16. P 4 CD.
17. F 2 TD.	

Mieux que de prendre le Pion, parce que, après l'échange, les Blancs n'auraient pas une bonne case de retraite pour ce Fou.

	17. F 2 CD.

M. Golmayo a joué ce début de partie avec un jugement qui s'est révélé

dans bien des circonstances au cours de ce Tournoi ; on sent que la pratique avec de forts joueurs ne tarderait pas à le mettre au niveau des maîtres les plus exercés.

18. C pr. C.	18. D pr. C, échec.
19. F 3 R.	19. D 3 D.

Il est plus essentiel de conserver le Pion du Roi que de prendre le Pion du Cavalier de la Dame.

20. F 1 FD.	20. D 3 FD.
21. T 2 FR.	21. P 5 FD.
22. P 4 D.	22. C 5 TR.
23. D 2 R.	23. T 3 FR.
24. P 3 FD.	24. T 3 CR.

Au lieu de ce coup nous aurions voulu mettre en jeu la Tour de la Dame.

25. F 2 D.	25. T 1 FR.
26. P 3 CD.	

Bien joué.

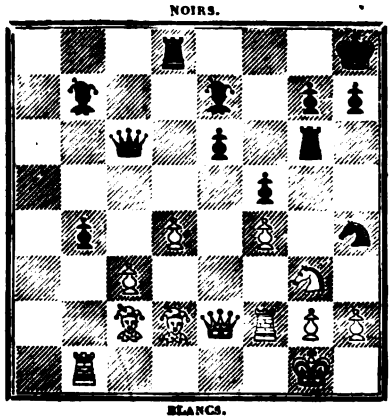
	26. T 1 FD.
27. T 1 CD.	

Menaçant de gagner un Pion.

	27. PFD pr. P.
28. F pr. P.	28. T. 1 D.
29. P pr. P.	29. P pr. P.
30. F 2 FD.	30. P 5 CD.

Position après le 30e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

Si :	F 3 TD.
F 3 D.	T 1 CD.
P 4 FD, etc.	
31. P 5 D.	31. T pr. P.
32. P 4 FD.	32. T 1 D.
33. FD pr. P.	33. F 3 FR.
34. F 2 D.	34. F 5 D.
35. F 3 R.	35. F pr. F.
36. D pr. F.	36. C pr. P.

Les Noirs ont cru pouvoir gagner ce Pion, mais la suite montre qu'ils ne peuvent le faire qu'aux dépens de la Pièce.

37. D 6 CD.	37. D pr. D.
38. T pr. D.	38. F 1 TD.
39. T pr. C.	39. F pr. T.
40. R pr. F	40. P 4 TR.
41. R 3 FR.	41. T 3 TR.
42. C 2 R.	42. T 3 FR.
43. P 5 FD.	43. T 1 FD.
44. P 6 FD.	44. P 4 R.
45. P pr. P.	45. TR pr. P.
46. T pr. T.	46. T pr. T.
47. F pr. P.	47. T 4 FD.
48. R 4 R.	48. T 2 FD.
49. R 3 D.	49. T 4 FD.

Ces allées et venues des Noirs avec leur Tour ne profitent qu'à l'adversaire, mais il faut reconnaître qu'il est bien difficile de sauver la partie.

50. R 4 D.	50. T 4 TD.
51. C 3 FD.	51. P 4 CR.
52. F 7 D.	52. R 2 CR.
53. P 6 R.	53. R 1 FR..
54. C 5 D.	54. T 1 TD.
55. P 7 R, échec.	55. R 2 FR.
56. P 8 R, f. D, échec.	56. T pr. P.
47. F pr. T, échec.	57. R pr. F.
58. C 6 FR, échec.	58. R 2 FR.
59 C pr. P.	

Et les Noirs abandonnent.

III

DÉBUT IRRÉGULIER.

Blancs (M. Celso Golmayo).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 D.	1. P 4 FR.
2. P 4 R.	

Voir la partie du grand Tournoi entre MM. Golmayo et Steinitz.

	2. P pr. P.
3. C 3 FD.	3. C 3 FR.
4. F 5 CR.	4. P 3 FD.
5. F pr. C.	5. PR pr. F.
6. C pr P.	6. P 4 D.
7. C 3 CR.	7. F 3 D.
8. F 3 D.	8. D 2 R, échec.
9. D 2 R.	9. Roque.
10. D pr. D.	10. F. pr. D.
11. Roque TD.	

La partie est très-égale dans cette position.

	11. P 4 FR.
12. P 4 FR.	12. F 3 D.
13. CD 2 R.	13. C 2 D.
14. CR 3 FR.	14. C 3 FR.
15. C 5 R.	15. C 5 R.
16. TR 1 FR.	16. F 3 R.
17. P 3 CR.	17. P 4 TD.
18. CD 1 CR.	18. TD 1 FD.
19. CD 3 FR.	19. F 2 R.
20. R 1 CD.	20. P 4 FD.
21. P 3 FD.	21. P 5 TD.
22. C 2 D.	22. P pr. P.
23. F. pr. C.	

Ceci a été joué sans assez de réflexion, et entraîne la perte immédiate de la partie.

	23. PF pr. P.
24. P pr. P.	24. P 6 R.

25. TR 1 R.	25. P pr. C.
26. T. pr. P.	26. F 5 CD.

Et les Blancs abandonnent.

MATCH

ENTRE MM. G. R. NEUMANN ET S. WINAWER

Les conditions de ce Match étaient que les combattants continueraient à jouer jusqu'à ce que l'un des deux eût gagné cinq parties, et que la règle du Tournoi relative à la durée des parties serait mise en vigueur à la première réclamation. Le Match fut terminé après la troisième séance par l'abandon que fit M. Winawer, qui n'avait plus de chances de se défendre, ayant perdu les trois parties déjà jouées.

I

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. S. Winawer).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. C 3 FR.
4. Roque.	4. C pr. P.
5. T 1 R.	

Au lieu de ce coup, nous préférons la manière usuelle P 4 D, etc.

	5. C 3 D.
6. F pr. C.	6. PD pr. F.
7. C pr. P.	7. F 2 R.
8. P 3 TR.	8. Roque.
9. P 4 D.	9. F 3 R.
10. P 3 CD.	10. C 4 FR.
11. F 2 CD.	11. P 4 FD.
12. P pr. P.	12. D pr. D.
13. T pr. D.	13. F pr. P.

Les Noirs ont tourné à leur avantage les coups faibles joués par M. Winawer, notamment P 3 TR.

14. C 3 D.	14. F 5 D.
15. P 3 FD.	15. F 3 FR.
16. C 2 D.	16. TD 1 D.
17. CD 4 R	17. F 2 R.
18. C 4 FR.	18. F 2 D.
19. P 4 FD.	19. F 3 FD
20. T 1 R.	

Si le Cavalier joue à 5 D, les Noirs prennent et le Pion reste faible.

	20. F 5 CD.
21. F 3 FD.	21. F pr. F.
22. C pr. F.	22. TR 1 R.
23. C (4 FR) 5 D.	23. F pr. C.
24. P pr. F.	

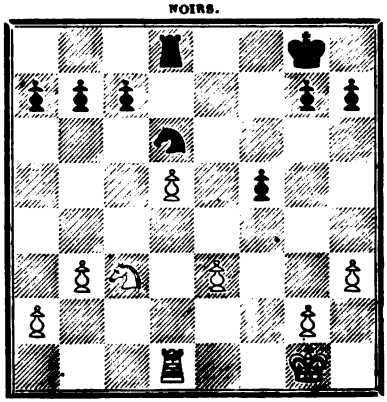
On devait reprendre avec le Cavalier.

	24. C 3 D.
25. T 3 R.	25. T pr. T.
26. P pr. T.	26. P 4 FR.

Par ce coup, les Pions blancs du centre sont très-affaiblis.

Position après le 26e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

27. T 1 FD.	27. T 2 D.
28. R 2 FR.	28. R 2 FR.
29. R 3 FR.	29. R 3 FR.
30. P 4 CR.	30. P 3 CR.

31. R 4 FR.	31. P 4 CR, échec.
32. R 3 FR.	32. P pr. P, échec.
33. P pr. P.	33. R 4 R.
34. T 1 TR.	34. T 2 FR, échec.
35. R 2 R.	35. C 5 R.
36. C pr. C.	36. R pr. C.
37. T 1 D.	37. T 2 D.
38. T 4 D, échec.	38. R 4 R.
39. T 4 CD.	39. P 3 CD.
40. T 4 TD.	40. P 4 TD.
41. P 4 R.	41. R 5 FR.
42. T 4 FD.	42. P 4 CD.
43. T 5 FD.	43. R pr. PR.
44. T pr. P.	44. T pr. PD.
45. T 8 CD.	45. R 5 FR.
46. T 8 TR.	46. T 2 D.
47. T 8 TD.	47. R pr. P.
48. T pr. P.	48. P 4 TR.

Et les Blancs abandonnent.

II

DÉFENSE DES DEUX CAVALIERS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. S. Winawer).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.
4. P 4 D.	

La meilleure suite, si on ne veut pas adopter la Variante qui commence à ce coup par C 5 CR.

	4. P pr. P.
5. Roque.	5. F 4 FD.

Les Noirs doivent jouer C pr. P, alors :

T 1 R.	P 4 D.
F pr. P.	D pr. F.
C 3 FD.	D 4 TR.

Les jeux sont égaux.

6. P 5 R.	6. P 4 D.
7. P pr. C.	7. P pr. F.
8. P pr. P.	

Il serait plus fort de donner de suite échec avec la Tour.

	8. T 1 CR.

Une position analogue se rencontre dans le giuoco-piano et dans le gambit écossais, mais la différence en faveur des Blancs est ici qu'ils ont roqué au lieu d'avoir poussé le P du FD un pas.

9. T 1 R, échec.	9. F 3 R.
10. F 5 CR.	

Les Blancs obtenaient une bonne attaque par C 5 CR.

	10. F 2 R.
11. F pr. F.	11. D pr. F.
12. C pr. P.	12. T 1 D.

Le Roc est empêché par C pr. C.

13. P 3 FD.	13. C pr. C.
14. P pr. C.	14. T pr. PC.
15. C 3 FD.	15. D 4 CR.
16. D 3 FR.	16. P 3 FD.
17. C 4 R.	17. D 2 R.
18. TD 1 D.	18. R 1 FR.
19. C 5 FD.	19. F 4 D.
20. C 4 R.	20. T 1 R.
21. D 4 FR.	21. D 5 CD.

Si :	F pr. C.
P 3 FR.	

22. P 3 FR.	22. F pr. C.
23. T pr. F.	23. T pr. T.
24. P pr. T.	

A présent les Blancs ont le meilleur jeu.

	24. T 3 CR.

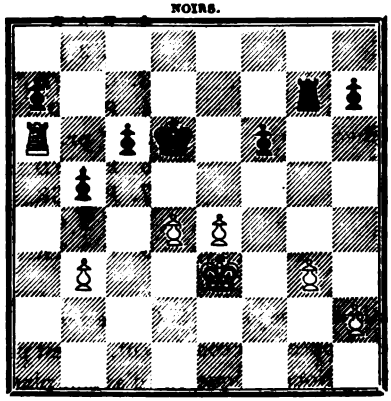
La réponse à P 6 FD serait T 2 FR.

25. T 2 D.	25. D 3 D.
26. D pr. D. échec.	26. T pr. D.
27. R 2 FR.	27. R 2 R.
28. R 3 R.	28. P 4 CD.

29. T 2 FD.	29. T 3 CR.
30. P 3 CD.	30. P pr. P.
31. P pr. P.	31. R 3 D.
32. T 2 TD.	32. P 3 FR.
33. P 3 CR.	33. T 2 CR.
34. T 6 TD.	

Position après le 34e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	34. T 2 FD.
35. P 5 D.	35. R 4 FD.
36. P 4 CD, échec.	36. R pr. P.
37. T pr. PFD.	37. T 2 R.

La partie est perdue quoi que jouent les Noirs.

38. R 4 D.	38. P 4 TD.
39. T pr. P.	39. P 5 TD.
40. T 6 TD.	40. P 6 TD.
41. P 6 D.	

Et les Noirs abandonnent.

III

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. S. Winawer).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. C 3 FR.
4. P 3 D.	4. P 3 D.
5. F pr. C, échec.	5. P pr. F.
6. Roque.	6. P 4 FD.
7. P 4 FD.	7. P 3 CR.
8. C 3 FD.	8. F 2 CR.
9. F 5 CR.	9. P 3 TR.
10. F pr. C.	

Dans les parties où la défense joue P 3 CR, le Fou de la Dame adverse a une puissance plus développée; par conséquent, il n'est pas d'une bonne tactique d'échanger ce Fou. Nous critiquerons d'autant plus le coup de M. Winawer, qu'il reste ici avec deux Cavaliers contre les deux Fous, ce qui est assez désavantageux.

	10. F pr. F.
11. C 5 D.	11. F 2 CR.
12. C 2 D.	12. P 3 FD.
13. C 3 FD.	13. D 5 TR.
14. C 2 R.	14. P 4 CR.
15. C 3 CR.	15. Roque.
16. D 4 TD.	16. F 2 D.
17. TD 1 R.	17. TR 1 CD.
18. D 2 FD.	18. D 5 FR.
19. TD 3 R.	19. P 5 CR.
20. TD 1 R.	

L'intention des Blancs était de faire jouer à l'adversaire P 5 CR afin de pousser leur Pion du Fou et d'ouvrir la ligne où est la Tour du Roi.

	20. D 4 CR.
21. P 3 FR.	21. P 4 TR.
22. P pr. P.	22. P pr. P.
23. C 5 FR.	23. F 1 FR.

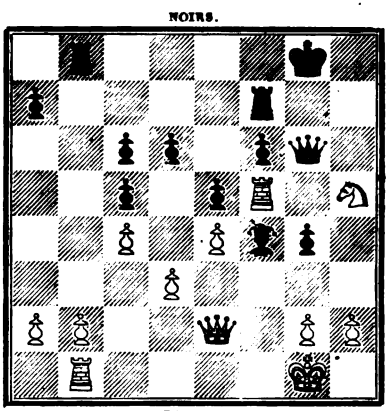
24. T 2 FR.	24. T 2 CD.
25. C 1 FR.	25. TD 1 CD.
26. T 1 CD.	

P 3 CD semble préférable. Si les Blancs avaient fait ce coup, les Noirs auraient dû prendre le Cavalier et loger le Fou du Roi à la cinquième case du Fou, ce qui arrive, du reste, dans la suite de la partie telle qu'elle a été jouée.

	26. P 3 FR.
27. D 2 R.	27. F pr. C.
28. T pr. F.	28. D 3 CR.
29. D 2 FR.	29. T 2 FR.
30. C 3 CR.	30. F 3 TR.
31. D 2 R.	31. F 5 FR.
32. C 5 TR.	

Position après le 32e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	32. F pr. PTR, échec.
33. R 2 FR.	

C'est une faute après laquelle les Blancs sont perdus sans ressources, tandis qu'en prenant le Fou avec le Roi, ils avaient la nullité de la manière suivante :

32. R pr. F.	32. T 2 TR.
33. R 3 C.	33. T pr. C.
34. T pr. T.	34. D pr. T.
35. D pr. P, échec, etc.	

	33. TD 1 FR.
34. T 1 TR.	34. T 2 TR.
35. T pr. F.	35. P 6 CR, échec.
36. C pr. P.	36. T pr. T.
37. T 3 FR.	37. D 5 CR.
38. R 1 FR.	38. D 4 CR.
39. C 5 FR.	39. R 1 TR.
40. C pr. P.	40. D 8 FD, échec.
41. R 2 FR.	41. T 1 CR.

Et les Blancs abandonnent la partie et le Match.

MATCH

ENTRE MM. J. LÖWENTHAL ET ARNOUS DE RIVIÈRE.

Le vainqueur, dans ce Match, devait avoir gagné trois parties. Le temps n'était pas limité; la première partie fut jouée en moins de deux heures et la seconde en moins de trois heures dans la même séance au Cercle international. — Après ces deux parties, M. Löwenthal, obligé de retourner à Londres plus vite qu'il ne comptait le faire, dut résigner le Match.

I

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Arnous de Rivière).	Noirs (M. J. Löwenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. Roque.	6. P 3 D.
7. P 4 D.	7. P pr. P.
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 D.	9. C 4 TD.
10. F 2 CD.	10. C 2 R.
11. F 3 D.	11. Roque.

12. C 3 FD.	12. CR 3 C.
13. C 2 R.	13. P 3 FR.
14. C 3 CR.	14. P 4 FD.
15. T 1 FD.	15. F 2 D.
16. D 2 D.	16. T 1 FD.

Ordinairement on continue par F 2 FD ou P 3 TD.

17. C 5 FR.	17. F 2 FD.
18. P 4 CR.	18. P 4 CD.
19. R 1 T.	19. P 5 FD.

Si les Noirs jouent P 5 CD, les Blancs doivent répondre par T 1 CR afin d'éviter la perte de l'échange.

20. F 2 R.

On retire quelquefois ce Fou à la case du Cavalier de la Dame.

	20. C 4 R.
21. F pr. C.	

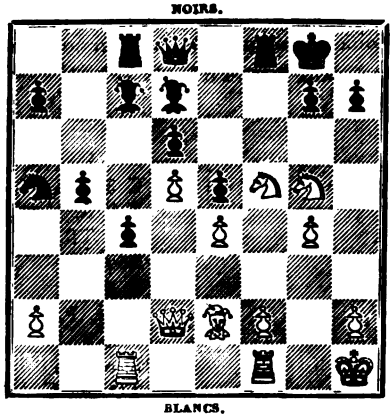
C pr. F est également un bon coup.

	21. PFR pr. F.
22. C 5 CR.	

Les Blancs ont maintenant une forte partie, et nous ne connaissons pas de défense satisfaisante.

Position après le 22e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	22. C 2 CD.
23. C 6 R.	23. F 4 TD.
Si :	F pr. C.
P pr. F.	F 4 TD.
D 5 D.	D 2 FD.
P 7 R, échec.	T 2 F.
D pr. PCD.	
24. C pr. D.	24. F pr. D.
25. C pr. C.	25. F pr. C
26. PC pr. F.	26. T 3 FR.
27. T 2 FD.	

Le Cavalier pourra sortir à 5 TD.

Les Noirs abandonnent.

II

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. J. Löwenthal).	Noirs (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. P 4 FR.	2. P 4 R.

Si M. de Rivière avait joué au premier coup P 4 R, et que l'adversaire eût offert le gambit, le P 4 FD n'eût vraisemblablement pas été joué pour décliner le gambit. Voilà comment une interversion amène des Variantes nouvelles qu'il n'est pas sans intérêt d'analyser.

3. P 3 D.

Si : C 3 F.	P 3 D.
F 4 FD.	C 3 FD.
Roque.	F 2 R.
C 5 CR.	C 3 TR.
D 5 TR.	Roque.
P 3 D.	F 5 CR.
D 4 T.	P pr. P.
F pr. P.	F 3 R.
C pr. F.	F pr. D.
C pr. D.	TD pr. C.
F pr. C.	P pr. F.

	3. P 3 D.
4. C 3 FR.	4. F 5 CR.
5. F 2 R.	5. C 3 FD.
6. Roque.	6. C 3 FR.
7. P 3 FD.	7. F 2 R.
8. F 3 R.	8. Roque.
9. CD 2 D.	9. D 2 FD.
10. P 5 FR.	10. P 4 D.
11. D 2 FD.	

Il vaut mieux jouer D 1 R.

	11. TD 1 D.
12. P 3 TR.	12. F pr. C.
13. F pr. P.	13. P 5 D.
14. F 2 FR.	14. C 1 R.
15. P 3 TD.	

Avec l'intention de pousser P 4 FD.

	15. D 3 D.
16. P 4 FD.	16. D 3 TR.
17. TR 1 R.	17. P 3 CR.
18. C 1 FR.	18. C 2 CR.
19. C 3 CR.	19. P 3 FR.
20. TD 1 D.	20. F 3 D.
21. D 2 R.	21. C 2 R.

Les Noirs ont eu raison de concentrer leurs forces sur le Pion du Fou du Roi, qui est la clef de la position.

22. D 2 D.	22. D pr. D.
23. T. pr. D.	23. P 3 CD.

Afin de prendre le P du F sans perdre le Pion du Cavalier de la Dame.

24. P pr. P.	24. P pr. P.
25. C 1 FR.	25. TD 1 CD.

Le jeu des Noirs est développé comme s'ils avaient eu le trait; la Tour est jouée utilement à cette case pour ouvrir la ligne.

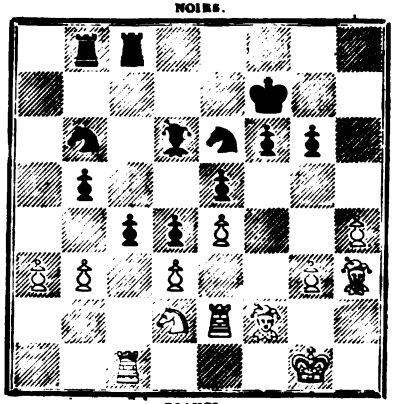
26. TD 2 R.	26. P 4 CD.
27. C 2 D.	27. P 3 TD.
28. P 3 CR.	28. C 1 FD.
29. F 2 CR.	29. C 3 CD.
30. T 1 FD.	30. C 3 R.
31. P 3 CD.	31. TR 1 FD.
32. P 4 TR.	32. R 2 F.

33. P pr. P.	33. P pr. P.
34. F 3 TR.	34. P 5 FD.

Par ce coup, les Noirs gagnent l'avantage de la position.

Position après le 34e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

35. PC pr. P.	35. P pr. P.
36. P pr. P.	36. F pr. PT.

Chaque joueur a un Pion passé, mais le Pion des Noirs est beaucoup plus fort.

37. T 1 TD.	37. F 2 R.
38. T 6 T.	38. T 3 FD.
39. C 3 CD.	

Les Blancs s'aperçoivent qu'ils sont obligés de perdre le Pion du Fou, et ils cherchent à dégager leurs Pièces.

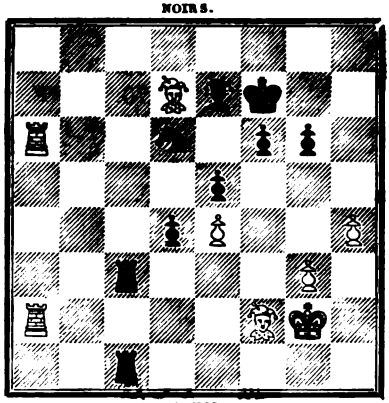
	39. T. pr. P.
40. T 2 CD.	40. C 2 FD.

Dans cette phase critique, chaque coup devait être calculé avec soin.

41. T 7 T.	41. C 5 TD.
42. T 2 TD.	42. T pr. C.
43. T 7 TD pr. C5TD.	43. T 8 F, échec.
44. R 2 C.	44. C 4 CD.
45. T 6 T.	45. C 3 D.
46. F 7 D.	46. T6C 6 FD.

Position après le 46e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

47. T 6 CD.	47. T 2 FD.
48. F 4 TD.	48. C pr. P.
49. F 3 CD, échec.	49. R 2 C.
50. T 8 CD.	50. T 1 FD.
51. T (2 TD) 8 TD.	51. T pr. T.
52. T pr. T.	52. P 4 FR.
53. T 7 CD.	53. R 3 F.
54. T 6 C, échec.	54. F 3 D.
55. F 5 D.	55. R 2 D.
56. T 7 C, échec.	56. T 2 FD.
57. T pr. T.	57. F pr. T.

La partie est perdue; les Blancs ne peuvent plus que la prolonger.

58. R 3 F.	58. C 6 FD.
59. F 4 FD.	59. P 5 R, échec.
60. R 2 C.	60. F 4 R.
61. F 1 R.	61. P 6 D.
62. F 2 D.	62. C 7 R.
63. F 4 C, échec.	63. R 3 F.
64. F 1 R.	64. F 6 FD.
65. F 2 FR.	65. P 5 FR.
66. P pr. P.	66. C pr. P, échec.
67. R 1 F.	67. R 4 R.
68. F 3 R.	

M. Löwenthal a toujours eu la réputation de très-bien connaître les fins

de partie, et d'être plein de ressources dans les positions difficiles. On remarquera que les Noirs ont dû jouer serré pour pouvoir gagner.

	68. C 4 D.
69. F 6 T.	69. R 5 D.
70. F 3 CD.	70. C 6 R, échec.
71. F pr. C.	71. R pr. F.
72. F 1 D.	72. R 7 D.

Et les Noirs gagnent.

MATCH

ENTRE MM. ROSENTHAL ET G. R. NEUMANN.

Ce Match a été joué au café de la Régence. Le vainqueur devait avoir gagné cinq parties, et le temps n'était pas limité. La durée de la plus longue partie a été environ de quatre heures. M. Neumann, vainqueur dans ce Match, a reçu de la Commission un prix de cent francs.

I

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. C 3 FR.
4 Roque.	4. C pr. P.
5. P 4 D.	5. F 2 R.
6. D 2 R.	6. C 3 D.
7. F pr. C.	7. PC pr. F.

Le coup juste.

8. P pr. P.	8. C 2 CD.
9. C 3 FD.	

On joue F 3 R d'ordinaire afin de prendre le Cavalier s'il se porte à la 4 FD.

	9. C 4 FD.
10. C 4 R.	10. F 3 TD.
11. P 4 FD.	11. C 3 R.
12. P 3 CD.	12. Roque.
13. T 1 D.	13. P 4 FR.
14. P pr. P.	

Nous préférons C 3 FD.

	14. F pr. P.
15. C pr. F, échec.	15. D pr. C.
16. F 2 CD.	16. C 5 F.
17. D 2 FD.	17. D 2 R.
18. T 1 R.	18. C 3 R.
19. TD 1 D.	19. TD 1 R.
20. C 4 D.	20. D 2 FR.

On pourrait également jouer C 5 R.

21. C pr. C.	21. T pr. C.
22. T pr. T.	22. D pr. T.
23. D 2 D.	23. T 1 R.
24. P 3 TR.	24. F 1 F.
25. D 4 D.	25. D 2 R.
26. T 3 D.	

Bien joué.

	26. P 4 FD.
27. D 5 D, échec.	27. D 3 R.

Cette parade est nécessaire.

28. D pr. PFD.	28. D 3 CR.
29. D 4 D.	29. P 4 FD.
30. D 5 D, échec.	30. R 1 T.
31. T 2 D.	31. P 3 TR.
32. P 4 FR.	32. D 6 CR.
33. F 5 R.	33. F 2 CD (*V.* diagr.).
34. D 3 D.	

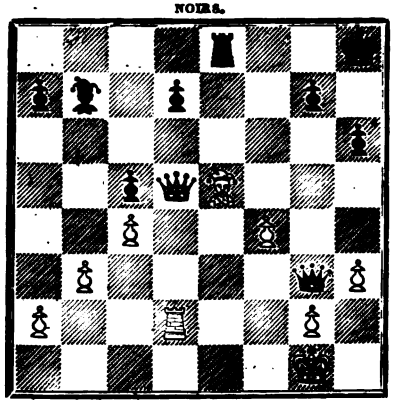
Si : D pr. PD.	T pr. F.
P pr. T.	D 8 R, échec.
R 2 T.	D pr. P, échec.
P 3 C.	D 8 R.

Les Noirs ont la nullité.

	34. D pr. D.
35. T pr. D.	35. F 3 F.
36. R 2 F.	36. T 3 R.

Position après le 33e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

37. T 3 R.	37. R 2 T.
38. P 5 F.	38. T 1 R.
39. P 4 CR.	

Nous recommandons aux amateurs studieux d'analyser les conséquences du coup F 6 D, et ils reconnaîtront que les Noirs ont la nullité s'ils se défendent correctement.

	39. P 4 D.
40. F 6 D.	40. T pr. T.
41. R pr. T.	41. P pr. P.
42. P pr. P.	42. F 7 CR.
43. P 4 TR.	43. F 8 F.
44. F pr. P.	44. F pr. P.
45. P 3 TD.	45. P 3 TD.
46. R 4 FR.	46. F 6 CD.
47. P 4 CR.	47. P pr. P, échec.
48. P pr. P.	48. R 1 C.

Partie nulle.

II

DÉFENSE DES DEUX CAVALIERS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.
4. C 5 CR.	4. P 4 D.
5. P pr. P.	5. C 4 TD.
6. F 5 CD, échec.	6. P 3 FD.
7. P pr. P.	7. P. pr. P.
8. F 2 R.	8. P 3 TR.
9. C 3 FR.	9. P 5 R.
10. C 5 R.	10. D 5 D.
11. P 4 FR.	
Si : 11. C 4 CR.	11. F pr. C.
12. F pr. F.	12. P 6 R.
13. F 3 F.	13. P pr. PF, échec.
14. R 1 F.	14. F 4 FD.
15. D 2 R, échec*.	15. R 2 D.
16. P 3 FR.	16. D 5 FR.
17. P 3 CR.	17. D 4 CR.
18. P 4 D.	18. D pr. F, échec.
19. R 2 C.	19. D 4 CR.
20. P pr. F, avec meilleur jeu.	
*15. P 3 FD.	15. D 6 D, échec.
16. F 2 R (*a*).	16. D 4 FR.
17. P 4 D.	17. F 3 D.
18. F 3 FR.	18. Roque TR.
19. D 2 R.	19. T 1 R.
20. D pr. P.	20. D 6 D, échec.
(*a*)	
16. D 2 R, échec.	16. D pr. D.
17. R pr. D, etc.	
	11. F 4 FD.
12. T 1 FR.	12. F 3 D.

13. P 3 FD.	13. D 3 CD.
14. P 4 CD.	14. C 2 CD.
15. C 3 TD.	15. F 3 R.
16. CD 4 FD.	16. D 2 FD.
17. C pr. F, échec.	17. D pr. C.
18. D 4 TD.	

Il vaut mieux, pensons-nous, mettre le Roi à l'abri par R 2 FR.

	18. F 2 D.
19. F 6 TD.	19. D 2 FD.
20. F 3 TD.	20. Roque TR.
21. P 5 CD.	21. P pr. P.
22. F pr. P.	22. F pr. F.
23. D pr. F.	23. TR 1 FD.
24. R 2 FR.	24. C 4 TD.
25. R 1 CR.	25. TD 1 CD.
26. D 2 R.	26. C 5 FD.
27. C pr. C.	27. D pr. C.
28. D pr. D.	28. T pr. D.
29. F 1 FD.	29. P 4 TD.
30. P 3 TD.	

Ce coup est très-bien joué parce que le Cavalier acquiert une case d'où il gênera le jeu des Blancs.

	30. P 6 R.
31. P pr. P.	31. C 5 R.
32. T 2 TD.	32. T pr. P.
33. T 2 R.	33. TD 1 FD.
34. F 2 CD.	34. T 7 FD.
35. TR 1 R.	35. P 4 FR
36. P 3 CR.	36. C 7 D.

Encore un bon coup qui égalise la partie.

37. TR 1 D.	37. C 6 FR, échec.
38. R 2 FR.	38. C pr. P.
39. TR 2 D.	39. C 5 CR, échec.
40. R 3 FR.	40. TR 2 FD.
41. P 4 R.	

Nulle après quelques coups.

III

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. P 4 FR.	2. P 3 R.
3. C 3 FR.	3. C 3 FD.
4. F 5 CD.	4. CR 2 R.

C'est la meilleure défense de cette position.

5. C 3 FD.	5. P 3 TD.
6. F pr. C.	6. C pr. F.
7. Roque.	7. F 2 R.
8. P 3 D.	8. Roque.
9. C 2 R.	9. P 4 D.
10. C 3 CR.	10. P 4 FR.
11. P 5 R.	11. P 4 CD.
12. P 3 FD.	12. P 4 TD.
13. P 4 D.	13. P 5 FD.
14. F 2 D.	14. T 2 TD.
15. D 2 R.	15. P 5 CD.
16. TR 1 CD.	16. F 3 TD.
17. D 1 R.	17. D 2 D.
18. C 2 R.	

Les Blancs avaient porté prématurément ce Cavalier du côté du Roi pour y former l'attaque, et maintenant ils sont obligés de rétrograder à cause de l'avance prise par les Pions de l'adversaire.

	18. T 1 CD.
19. P 3 TR.	19. TD 2 CD.
20. P 4 CR.	

N'ayant pas de bon coup à jouer, M. Rosenthal eût agi plus sagement en temporisant; il est certain que cette ouverture de son jeu, là ou est le Roi, ne peut que lui enlever la force de résistance qui est sa seule ressource.

	20. P 3 CR.
21. P pr. PFR.	21. PC pr. PFR.

22. R 1 TR.	22. R 1 TR.
23. D 2 FR.	23. P pr. P.
24. F pr. P.	24. C 5 CD.
25. T 1 CR.	25. D 1 R.

Mieux que d'entrer de suite dans le jeu des Blancs avec le Cavalier.

26. D 3 CR.	26. D 2 FR.
27. C 5 CR.	27. F pr. C.
28. D pr. F.	28. C 6 D.
29. T 2 CR.	29. T 1 CR.
30. D pr. T. échec.	30. D pr. D.
31. T pr. D, échec.	31. R pr. T.
32. T. 1 CD.	32. P 5 TD.
33. P 3 TD.	33. F 4 CD.

C'est ce Fou qui va décider la partie.

34. R 2 TR.	34. F 1 R.
35. T 1 FR.	35. T 4 CD.

Afin de pouvoir gagner le PCD.

36. R 3 CR.	36. F 4 TR.
37. C 1 CR.	37. C pr. PCD.
38. T 1 CD.	38. T 6 CD.
39. T pr. C.	39. T pr. F, échec.
40. R 4 TR.	40. F 2 FR.
41. T 2 CR, échec.	41. F 3 CR.
42. T 3 CR.	42. T pr. T.
43. R pr. T.	43. F 4 TR.
44. R 2 FR.	44. R 2 CR.
45. P 4 TR.	45. F 5 CR.
46. P 5 TR.	46. R 3 TR.

Et les Blancs abandonnent.

IV

DÉFENSE DES DEUX CAVALIERS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.

2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.
4. P 4 D.	4. P pr. P.
5. Roque.	5. F 2 R.

Nous avons déjà noté qu'il est préférable de prendre ici le Pion du Roi.

6. C pr. P.	6. Roque.
7. C 3 FD.	7. F 4 FD.
8. C 5 FR.	8. P 3 D.
9. F 5 CR.	9. C 4 R.
10. F 3 CD.	10. P 3 FD.
11. R 1 T.	11. F pr. C.

On ne peut pas pousser P 4 D à cause de P 4 FR.

12. P pr. F.	12. P 4 D.
13. D 2 D.	13. D 3 D.
14. TD 1 D.	14. TR 1 R.
15. P 3 TR.	15. F 3 CD.
16. TR 1 R.	16. F 2 FD.
17. F 4 FR.	17. D 2 D.
18. F pr. C.	18. F pr. F.
19. P 4 CR.	19. F pr. C.
20. D pr. F.	20. T pr. T, échec.
21. T pr. T.	21. T 1 R.
22. T pr. T, échec.	22. D pr. T.

Après ces échanges la partie est égale et tourne à la nullité.

23. R 2 C.	23. D 5 R, échec.
24. D 3 F.	24. R 1 F.
25. D pr. D.	25. C pr. D.
26. P 3 FD.	26. R 2 R.
27. F 2 F.	27. C 4 F.
28. R 3 F.	28. P 3 FR.
29. R 3 R.	29. R 3 D.
30. P 4 FR.	30. C 2 D.
31. P 4 TR.	31. C 3 C.
32. P 3 CD.	32. C 2 D.
33. F 3 D.	33. P 4 CD.
34. F 2 F.	34. P 4 TD.
35. P 3 TD.	35. C 3 C.
36. F 3 D.	36. R 4 FD.
37. P 4 CD, échec.	37. PT pr. P.

38. PT pr. P.	38. R 3 D.
39. R 4 D.	

Partie nulle.

V

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. P.	4. F 4 FD.
5. F 3 R.	5. D 3 FR.
6. P 3 FD.	6. CR 2 R.
7. P 4 FR.	7. P 4 D.
8. P 5 R.	8. D 3 TR.
9. D 2 D.	9. F pr. C.
10. P pr. C.	10. C 4 FR.
11. F 5 CD.	

Ce coup n'est pas mauvais ; on pourrait aussi retirer le Fou D à 2e FR.

	11. Roque.
12. C 3 FD.	12. F 3 R.
13. Roque TD.	13. TR 1 D.
14. F 2 FR.	14. P 3 TD.
15. F pr. C.	15. P pr. F.
16. P 4 CR.	16. C 2 R.
17. P 5 FR.	

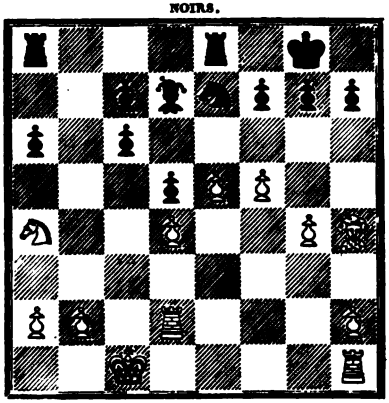
Nous croyons que les Blancs eussent obtenu une attaque difficile à combattre en jouant maintenant P 3 TR pour placer le coup d'après leur Fou à la troisième case du Roi.

	17. D pr. D, échec
18. T pr. D.	18. F 2 D.
19. F 4 TR.	19. T 1 R.
20. C 4 TD.	

Malgré l'échange des Dames que M. Rosenthal aurait dû éviter, son jeu est cependant supérieur.

Position après le 20e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	20. C 1 FD.
21. C 5 FD.	21. C 3 CD.
22. T 1 R.	22. P 4 TD.
23. P 6 R.	23. P pr. P.
24. P pr. P.	24. F 1 F.
25. C 3 D.	

Il fallait pousser P 3 CR pour paralyser le Cavalier.

	25. C 4 FD.
26. T 2 FR.	26. C 3 D.
27. C 5 FD.	27. C 5 R.
28. C pr. C.	28. P pr. C.
29. T pr. P.	29. F pr. P.
30. TD 2 R.	30. F 2 FR.
31. T pr. T, échec.	31. T pr. T.
32. T pr. T, échec.	32. F pr. T.
33. F 8 D.	33. F 2 D.
34. P 3 TR.	34. P 4 TR.
35. P pr. P.	35. F pr. P.
36. F pr. P.	36. P 5 TD.
37. R 2 D.	37. F 4 CR.
38. R 3 FD.	38. F pr. P.
39. R 4 CD.	39. F 2 FR.

Nulle.

VI

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Gustave Neumann).	Noirs (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. P 3 TD.
4. F 4 TD.	4. C 3 FR.
5. Roque.	5. C pr. P.
6. P 4 D.	6. P 4 CD.

Cette manière de défendre le Lopez a été en vogue pendant un moment, mais aujourd'hui on a reconnu que les Pions du côté de la Dame resteraient faibles et on préfère ne pas pousser P 4 CD.

7. F 3 CD.	7. F 2 R.
8. P pr. P.	8. Roque.
9. F 3 R.	9. C 4 CR.
10. C pr. C.	10. F pr. C.
11. P 4 FR.	11. F 2 R.
12. F 5 D.	

Les Blancs ont dès à présent un très-beau jeu.

	12. F 2 CD.
13. D 5 TR.	13. C 4 TD.
14. F pr. F.	

On pouvait aussi sortir le Cavalier de la Dame.

	14. C pr. F.
15. T 3 FR.	15. F 4 FD.
16. F pr. F.	16. C pr. F.
17. T 3 TR.	17. P 3 TR.
18. T 3 CR.	18. C 5 R.
19. T 3 R.	19. P 4 FR.
20. C 3 FD.	20. C pr. C.
21. T pr. C.	21. P 3 FD.
22. TD 1 D.	22. D 2 R.
23. TD 6 D.	23. T 2 FR.

24. TR 3 D.	24. T 2 TD.
25. T 3 CR.	25. R 1 T.
26. D 6 CR.	26. T 1 FR.
27. T 3 TR.	27. T 2 FR.

Si désagréables que soient ces répétitions dans la défense, il n'y a pas de choix.

28. T 5 TR.	28. D 1 FR.
29. R 1 TR.	29. T 1 TD.
30. P 4 CR.	30. P pr. P.
31. P 5 FR.	31. T 1 R.
32. P 6 FR.	32. T 3 R.
33. T pr. T.	33. P pr. T.
34. P pr. P, échec.	34. D pr. P.
35. T pr. P, échec.	35. R 1 CR.
36. D pr. PR.	36. R 1 FR.
37. D 8 FD, échec.	37. R 2 R.
38. T 6 R, échec et mat.	

VII

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Samuel Rosenthal)	**Noirs** (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. C pr. P.	4. D 5 TR.
5. C 5 CD.	5. D pr. PR, échec.
6. F 2 R.	6. F 5 CD, échec.

C'est le coup juste afin d'utiliser cette pièce; dans les autres variantes les Blancs ont l'avantage; voir les parties du grand Tournoi.

7. F 2 D.	7. R 1 D.
8. Roque.	8. F pr. F.
9. C pr. F.	9. D 5 TR.
10. F 3 FR.	10. CR 2 R.
11. T 1 R.	11. P 3 TD.
12. C 3 FD.	12. P 3 D.

13. CD 4 R.	13. F 2 D.
14. D 2 D.	

M. Rosenthal aurait dû attaquer la Dame par P 3 CR, afin de ménager une case de retraite à son Fou, qui va être menacé par le Cavalier de la Dame des Noirs.

	14. C 4 R.
15. TD 1 D.	15. C pr. F, échec.
16. P pr. C.	16. D 4 TR.
17. D 5 CR.	17. D pr. D, échec.
18. C pr. D.	18. F 1 R.
19. C 5 D.	19. C pr. C.
20. T pr. C.	20. P 3 TR.
21. C 4 R.	

On voit quelle est la conséquence de tous ces échanges; les Noirs ont doublé un Pion; ils conservent le Pion de plus et n'ont rien à craindre.

	21. F 3 FD.
22. T 4 D.	22. T 1 R.
23. TR 1 D.	23. T 4 R.
24. P 4 CD.	24. P 4 TD.
25. P 3 TD.	25. P pr. P.
26. P pr. P.	26. T 6 TD.
27. TR 3 D.	27. T pr. T.
28. P pr. T.	28. F pr. C.
29. PFR pr. F.	29. P 4 CR.
30. R 2 CR.	30. P 4 CD.

La Tour des Blancs est enfermée.

31. R 3 CR.	31. R 2 R.
32. T 5 D.	32. T pr. T.
33. P pr. T.	33. P 4 FR.
34. P 4 FR.	34. R 2 D.
35. P 4 TR.	35. P 5 CR.
36. P 4 D.	36. P 4 FD.

Si les Noirs avaient avancé ce Pion d'un pas seulement, ils n'auraient pas pu gagner en prenant ensuite le Pion de la Dame; ils auraient été obligés de jouer P 4 FD, ce qu'il vaut mieux faire en un seul trait.

Et les Blancs abandonnent.

VIII

DÉFENSE DES DEUX CAVALIERS.

Blancs (M. Gustave Neumann).	**Noirs** (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.
4. P 4 D.	4. P pr. P.
5. Roque.	5. F 2 R.
6. C pr. P.	6. Roque.
7. C 3 FD.	7. F 4 FD.
8. F 3 R.	8. C pr. C.
9. F pr. C.	9. F pr. F.
10. D pr. F.	

Dans cette position les Blancs sont plus forts.

	10. P 3 D.
11. P 4 FR.	11. F 3 R.
12. F 2 R.	12. D 2 R.
13. TD 1 R.	13. F 2 D.
14. P 5 R.	14. C 1 R.
15. C 5 D.	15. D 1 D.
16. F 3 D.	16. P 3 FD.
17. C 3 R.	17. D 3 CD.
18. D 4 R.	18. P 4 FR.
19. D 3 FR.	19. P pr. P.
20. P pr P.	20. F 3 R.
21. R 1 TR.	21. P 3 CR.
22. C 4 FD.	22. D 4 FD.
23. P 3 CD.	23. P 4 CD.
24. C 2 D.	24. C 2 FD
25. D 4 FR.	25. R 2 CR.
26. C 3 FR.	26. C 4 D.
27. D 4 D.	27. D 2 R.
28. D 2 CD.	

La Dame est très-bien placée dans cette ligne.

	28. C 5 FR.
29. C 4 D.	29. C pr. F.

30. P pr. C.	30. F 4 D.

M. Rosenthal s'est tiré avec habileté d'une très-mauvaise situation.

31. T 2 R.	31. P 4 TD.
32. TR 1 FD.	32. T 3 TD.

La seule manière de protéger le Pion du Fou de la Dame.

33. TD 2 FD.	33. T 1 R.
34. C pr. PFD.	34. T pr. C.
35. T pr. T.	35. F pr. T.
36. T pr. F.	36. D pr. P.
37. D pr. D, échec.	37. T pr. D.
38. P 3 TR.	38. T 4 D.
39. T 6 TD.	39. P 5 CD.
40. R 1 CR.	40. T pr. P.
41. T pr. P.	41. T 1 D.

Nulle après quelques coups.

IX

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. C 2 R.
4. Roque.	4. P 3 CR.
5. P 3 FD.	

Cela n'est pas aussi correct que P 4 D.

	5. F 2 CR.
6. P 4 D.	6. Roque.

P 3 D serait meilleur.

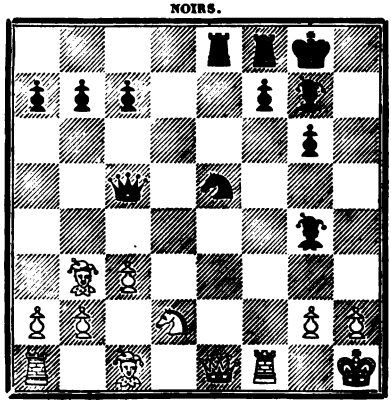
7. P pr. P.	7. C pr. P.
8. C pr. C.	8. F pr. C.
9. P 4 FR.	9. F 2 CR.
10. P 5 FR.	10. C 3 FD.

11. C 2 D.	11. P 4 D.
12. P pr. PCR.	12. PT pr. P.
13. P pr. P.	13. D pr. P.
14. F 4 FD.	14. D 4 FD, échec.
15. R 1 TR.	15. C 4 R.
16. F 3 CD.	16. F 5 CR.
17. D 1 R.	17. TD 1 R.

Les Noirs ont une partie mieux développée.

Position après le 17e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

18. C 4 R.	18. D 3 FD.
19. C 5 CR.	19. C 6 FR.
20. D 3 CR.	20. C pr. C.
21. F pr. C.	21. F 3 R.
22. F 4 FR.	22. F pr. F.
23. P pr. F.	23. T 7 R.
24. TD 1 CD.	24. TR 1 R.
25. F pr. P.	

Faute ; les Noirs vont pouvoir entrer dans le jeu avec la Tour du Roi.

	25. TR 6 R.
26. T 3 FR.	26. D 5 R.
27. T pr. T.	27. D pr. TD, échec.

Et les Blancs abandonnent.

X

GAMBIT DU FOU DU ROI.

Blancs (M. Gustave Neumann).	Noirs (M. Samuel Rosenthal).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. P pr. P.
3. F 4 FD.	3. P 4 FR.
4. D 2 R.	4. D 5 TR, échec.
5. R 1 D.	5. R 1 D.

Nous préférons le coup usuel P pr. P.

6. P pr. P.

L'analyse démontrerait probablement qu'il vaut mieux pousser P à la cinquième du Roi.

	6. C 3 FR.
7. C 3 FR.	7. D 4 TR.
8. C 5 R.	

Il semble qu'on obtient plus de résultat par C 3 FD.

	8. D pr. D, échec.
9. F pr. D.	9. R 1 R.
10. T 1 FR.	10 P 3 D.
11. C 4 C.	11. C pr. C.
12. F pr. C.	12. P 4 CR.
13. F 5 TR, échec.	13. R 1 D.
14. P 3 CR.	14. F pr. P.
15. P pr. P.	15. P pr. P.
16. P 4 D.	16. F 3 TR.
17. F pr. P.	17. F pr. F.
18. T pr. F.	18. T 1 FR.
19. R 2 D.	19. C 2 D.
20. C 3 FD.	20. F 3 CR.
21. T pr. T, échec.	21. C pr. T.
22. T 1 FR.	22. R 2 D.
23. F pr. F.	23. P pr. F.
24. T 7 FR, échec.	24. R 3 FD.
25. P 5 D, échec.	25. R 3 CD.

Les Noirs ont eu beaucoup de peine à acquérir cette position relativement bonne, et qui fait présager la nullité.

26. P 4 TD.

Les Blancs devaient jouer la Tour à 7 CR pour aller ensuite à 8 CR, paralysant les pièces noires.

	26. T 1 D.
27. P 5 TD, échec.	27. R pr. P.
28. T pr. P.	28. R 3 CD.
29. T 7 CR.	29. T 2 D.
30. T pr. T.	30. C pr. T.
31. C 4 R.	31. R 2 FD.

Nulle après quelques coups.

XI

PARTIE SICILIENNE.

Blancs (M. Samuel Rosenthal).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 FD.
2. P 4 FR.	2. P 3 R.
3. C 3 FR.	3. C 3 FD.
4. F 5 CD.	4. CR 2 R.
5. Roque.	5. P 3 TD.
6. F pr. C.	6. C pr. F.
7. P 3 D.	7. F 2 R.
8. C 3 FD.	8. Roque
9. C 2 R.	9. P 4 D.
10. P 5 R.	10 P 4 FR.
11. P 3 TR.	11. P 4 CD.
12. P 4 CR.	

Cette attaque est illusoire, car les Noirs peuvent se défendre facilement avec P 3 CR et TD 2 T; mais plus tard les Blancs verront leur propre Roi découvert.

	12. P 3 CR.
13. P 5 CR.	13. R 2 FR.
14. R 2 FR.	14. T 1 TR.

15. P 4 TR.	15. P 4 TR.

Le jeu est maintenant fermé du côté du Roi, et le meilleur développement du côté de la Dame est incontestablement pour les Noirs.

16. R 3 CR.	16. P 5 D.
17. P 4 TD.	17. F 2 CD.
18. F 2 D.	18. D 4 D.
19. R 3 TR.	

Voulant faire une place au Cavalier de la Dame.

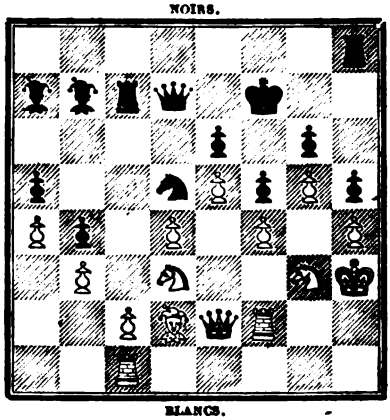
	19. P 5 FD.
20. C 3 CR.	20. F 4 FD.
21. D 2 R.	21. P pr. PD.
22. D pr. P.	22. P 5 CD.

Bon coup qui resserre encore plus le jeu des Blancs.

23. C 1 R.	23. P 4 TD.
24. D 3 FR.	24. D 2 D.
25. C 3 D.	25. F 2 TD.
26. P 3 CD.	26. C 2 R.
27. D 2 R.	27. TD 1 FD
28. TD 1 FD.	28 C 4 D.
29. T 2 FR.	29. T 2 FD.

Position après le 29e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

30. C 2 CD.	30. P 6 D.
31. C pr. P.	31. F pr. T.

32. D pr. F.	32. TR 1 FD.
33. C 1 R.	33. C 6 FD.
34. F pr. C.	34. T pr. F.
35. R 2 TR.	35. P pr. PCD.
36. D 2 R.	36. TD 6 FD.
37. T 1 D.	37. F 4 D.
38. T 2 D.	38. D 3 FD.
39. T 1 FR.	

La défense n'est plus possible.

	39. D pr. P.
40. D 6 TD.	40. D 3 FD.
41. D pr. T.	41. T pr. C.

Un vrai coup de massue.

42. T pr. F.	42. T 6 TD.
43. D pr. P.	43. T 5 TD.
44. D 5 CD.	44. P pr. T.
45. P 6 R, échec.	45. R pr. P.
46. D 2 CD.	46. P 5 D.
47. D 3 CD, échec.	47. R 2 R.
48. D 3 D.	48. D 5 R.

Et les Blancs abandonnent la partie et le match.

TOURNOI

JOUÉ AU CAFÉ DE LA RÉGENCE

ET FAISANT PARTIE

DU CONGRÈS DES ÉCHECS DE 1867

Ce Tournoi a été joué pendant les mois de juillet, août et septembre. La Commission avait réservé trois prix pour les vainqueurs. — Se sont fait inscrire : MM. Blanchard, Chasseray, Czarnowski, Féry d'Esclands, Hoffer, Lequesne, Preti, Quentin, le prince de Villafranca, Van Zandt, Wiart. — Nous renvoyons à la préface pour toutes les particularités de cette lutte, et nous devons nous contenter de donner un certain nombre de parties, car à notre grand regret la collection entière n'existe pas.

1

DÉBUT DU PFD AU SECOND COUP.

Blancs (M. Van Zandt).	Noirs (M. Féry d'Esclands)
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 3 FD.	

Ce coup donne peu d'attaque, mais dans un tournoi il est bon de sortir quelquefois des débuts classiques.

2. P 4 D.

C'est la meilleure réponse.

3. P 4 D.

Ceci est faible ; Philidor fait prendre le Pion.

	3. PD pr. PR
4. D 2 R.	

Obligatoire si on veut regagner le Pion et ne pas être déroqué.

	4. P pr. P.
5. D pr. P, échec.	5. D 2 R.
6. D pr. D, échec.	6. F pr. D.
7. P pr. P.	7. C 3 FD.
8. F 3 R.	8. F 3 FR.
9. C 3 FR.	9. F 5 CR.
10. F 2 R.	10. Roque.
11. Roque.	11. CR 2 R.

Il nous semble que M. F. d'Esclands aurait pu tout simplement prendre le Cavalier et ensuite le Pion du centre; il est vrai que ce Pion ne peut pas être défendu.

12. T 1 D.	12. F pr. C.
13. F pr. F.	13. C pr. P.
14. C 3 FD.	14. C pr. F, échec.
15. P pr. C.	15. F pr. C.
16. P pr. F.	16. T pr. T, échec.
17. T pr. T.	17. T 1 D.
18. T pr. T, échec.	18. R pr. T.
19. F pr. PT.	

Grave erreur; les Noirs avaient assurément l'avantage, mais la partie se prolongeant, la nullité n'était pas impossible.

19. P 3 CD.

Et les Noirs gagnent.

2

GAMBIT REFUSÉ.

Blancs (M. Féry d'Esclands).	**Noirs** (M. Van Zandt)
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. P 3 D.

Inférieur à F 4 FD et à P 4 D.

3. C 3 FR.	3. F 5 CR.
4. F 4 FD.	4. D 2 R.

Il valait mieux sortir le Cavalier de la Dame.

5. P 3 D.	5. P 3 FD.
6. C 3 FD.	6. P 3 TD.
7. P 4 TD.	7. C 3 FR.
8. Roque.	8. CD 2 D.
9. P 5 TD.	9. P 3 CR.
10. D 1 R.	10. F pr. C
11. T pr. F.	

Les Blancs ont une supériorité visible.

	11. F 2 CR.
12. P 5 FR.	12. Roque TD.
13. F 5 CR.	13. P 3 TR.
14. F pr. C.	14. F pr. F.
15. P pr. P.	15. P pr. P.
16. D 3 R.	16. R 1 CD.
17. T 3 TD.	17. C 4 FD.
18. P 4 CD.	18. C 2 D.
19. C 4 TD.	19. TR 1 FR.
20. C 6 CD.	20. C pr. C.
21. P pr. C.	21. F 4 CR.
22. D 2 R.	22. P 4 TR.
23. P 3 FD.	23. T 1 T.
24. D 2 TD.	24. F 3 TR.
25. T 7 FR.	25. D 4 CR.
26. T pr. PTD.	

Et les Noirs abandonnent.

Nous ne comprenons pas pourquoi M. Van Zandt n'a pas donné l'échec perpétuel.

3

FIANCHETTO.

Blancs (M. J. Préti).	**Noirs** (M. Quentin).
1. P 4 R.	1. P 3 CD.
2. P 4 D.	2. F 2 CD.
3. F 3 D.	3. P 4 D.

Faible; les Noirs devaient pousser P 3 R.

4. P 5 R.	4. P 3 R.
5. P FR.	5. P 4 FD.
6. P 3 FD.	6. P 4 FR.
7. C 3 FR.	7. C 3 TR.
8. C 5 CR.	8. D 2 D.
9. F 3 R.	9. C 5 CR.
10. F 1 CR.	10. C 3 FD.
11. P 3 TR.	11. C 3 TR.
12. C 2 D.	12. C 2 FR.
13. CD 3 FR.	

Nous aimons mieux le jeu des Blancs.

	13. P 3 TR.
14. C pr. C.	14. D pr. C.
15. F 3 R.	15. T 1 FD.
16. Roque.	16. P 3 TD.
17. D 2 R.	17. P pr. PD.
18. C pr. P.	18. P 4 CD.
19. P 4 TD.	

Ce coup est bon à cause de la faiblesse des Pions noirs.

	19. C pr. C.
20. P pr. C.	20. P 5 CD.
21. F pr. PT.	21. P pr. PF.
22. P pr. P.	22. T 2 FD.
23. TR 1 CD.	23. D 2 D.
24. T pr. F.	24. T pr. T.
25. F 5 CD.	25. T pr. F.
26. P pr. T.	

On voit l'inconvénient qui résulte pour les Noirs de n'avoir pas roqué.

	26. D 1 P.
27. P 6 CD.	27. R 2 F.
28. D 5 CD.	28. F 2 R.
29. P 7 C.	29. D 2 F.
30. T 8 T.	30. T 1 CD.
31. T pr. T.	31. D pr. T.
32. R 2 T.	32. F 4 CR.

La partie est sans remède.

33. P pr. F.	33. P pr. P.
34. D 7 D, échec.	34. R 3 C.
35. D pr. PR, échec.	

Et les Blancs gagnent.

4

PARTIE FRANÇAISE.

Blancs (M. J. Czarnowski.)	Noirs (M. Blanchard).
1. P 4 R.	1. P 3 R.
2. P 4 FR.	

Nous renvoyons le lecteur pour l'analyse de ce début aux annotations du grand Tournoi et à nos éléments des ouvertures.

	2. P 4 D.
3. P 5 R.	3. P 4 FD.
4. C 3 FR.	4. C 3 ED.
5. F 5 CD.	5. C 3 TR.
6. P 3 FD.	6. F 2 R.
7. P 4 D.	7. Roque.
8. F 3 D.	8. P 4 FR
9. F 3 R.	9. C 5 CR.
10. F 1 CR.	10. P 3 CD.
11. P 3 CR.	11. F 2 CD.

Sur cette case le Fou n'a aucune action.

12. P 3 TR.	12. C 3 TR.
13. CD 2 D.	13. R 1 TR.
14. T 1 FD.	14. T 1 CR.
15. F 3 R.	15. C 2 FR.
16. P 4 TR.	16. D 1 R.
17. C 5 CR.	17. CR 1 D.
18. P 4 CR.	18. P 3 TR.
19. PC pr. P (*V.* diagr.).	

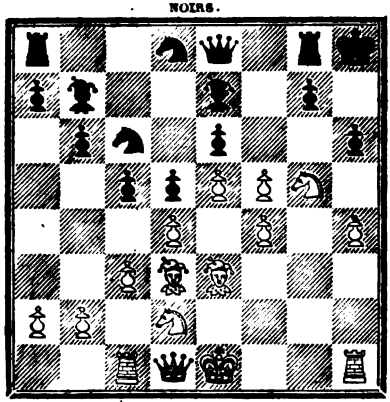
M. Czarnowski mène son jeu avec la conscience des embarras qu'éprouvent les Noirs.

	19. PR pr. P.
20. F pr. P.	20. P 3 CR.
21. F 1 CD.	21. P pr. C.
22. P 5 TR.	

Encore bien joué.

Position après le 19e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	22. P3CR pr. P.
23. T pr. P, échec.	23. R 2 CR.
24. T 7 TR, échec.	24. R 1 FR.
25. P 5 FR.	25. P 5 CR.
26. P 6 T, échec.	26. T 2 CR.
27. F pr. T, échec.	27. R 2 FR.
28. F 6 FR, échec.	28. R 1 FR.
29. T 8 TR, échec.	29. R 2 FR.
30. T pr. D.	30. R pr. T.
31. D pr. P.	31. F pr. F.
32. D 6 CR, échec.	32. R 2 D.
33. D pr. F.	

Et les Noirs abandonnent.

5

PARTIE FRANÇAISE.

Blancs (M. Hoffer).	**Noirs** (M. Blanchard).
1. P 4 R.	1. P 3 R.
2. P 4 FR.	2. P 4 D.

3. P pr. P.	3. P pr. P.
4. C 3 FR.	4. P 4 FD.
5. P 3 FD.	5. CD 3 FD.
6. F 2 R.	

Les Blancs eussent mieux joué en portant cette pièce à la cinquième case du Cavalier de la Dame.

	6. C 3 TR.
7. Roque.	7. F 2 R.
8. P 3 D.	8. Roque.
9. P 3 TR.	9. P 4 FR.
10. CD 2 D.	10. CR 2 FR.
11. CR 2 TR.	11. P 3 CD.
12. CD 3 FR.	12. FD 2 CD.
13. P 3 TD.	13. P 5 D.
14. R 1 TR.	14. R 1 TR.
15. FD 2 D.	15. TR 1 CR.
16. P 4 CD.	16. P 3 TD.
17. P pr. P5FD.	17. P pr. P4FD.
18. D 3 CD.	18. CD 4 TD.
19. D pr. C.	

Les Noirs ont eu la meilleure partie, mais ils ont joué faiblement les derniers coups; la Tour n'aurait pas dû être jouée à la première case du Cavalier du Roi, et c'est le Fou qui devait reprendre le Pion à la quatrième case du Fou de la Dame.

	19. T 1 FR.
20. D 2 T.	20. F 3 FR.
21. P pr. P.	21. P pr. P.
22. TD 1 CD.	22. F 4 D.
23. F pr. C.	23. D pr. F.
24. D 1 T.	24. D 4 F.
25. TD 1 FD.	25. D 2 T.
26. C 5 R.	26. TD 1 R.
27. C2TR 3 FR.	27. F pr. C6FR.
28. F pr. F.	28. F pr. C.
29. P pr. F.	29. T pr. P.
30. T 4 FD.	30. T 1 D.
31. TR 1 FD.	31. TD 1 R.
32. T 1 R.	32. T 6 R.
33. TR 1 FD.	

La disproportion des forces est telle qu'il est superflu de mettre des notes.

	33. TR 1 R.
34. TD 7 FD.	34. D 3 CD.
35. D 2 TD.	35. T 8 R, échec.
36. T pr. T.	36. D pr. T.
37. D 6 R.	37. T 1 FR.
38. D pr. P.	38. D 3 D.
39. D 5 TR.	39. D pr. P.
40. F 4 R.	40. P 3 T.
41. D 6 C.	41. R 1 C.
42. D 7 T, échec.	42. R 2 FR.
43. T 1 FR, échec.	

M. Hoffer avait le mat en quatre coups.

	43. R 1 R.
44. D 6 C, échec.	44. R 1 D.
45. D 6 CD, échec.	45. R 1 R.
46. F 6 C, échec.	46. R 2 R.
47. D 7 FD, échec.	47. R 3 R.
48. D 6 F, échec.	48. R 2 R.
49. T 1 R, échec.	49. R 1 D.
50. F 5 F.	

Et les Noirs abandonnent.

6

PARTIE DU FOU.

Blancs (M. le prince de Villafranca).	Noirs (M. Hoffer).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. F 4 FD.	2. F 4 FD.
3. C 3 FD.	3. C 3 FR.
4. C 3 FR.	4. C 3 FD.
5. P 3 D.	5. P 3 TR.
6. F 3 R.	6. F 3 C.
7. P 3 TD.	7. P 3 D.
8. CR 2 D.	

Nous aurions préféré le roc ou D 2 R.

	8. F 5 CR.
9. P 3 F.	9. F pr. F.
10. P pr. F.	10. F pr. C, échec.
11. R pr. F.	11. C 5 D.
12. P 3 TR.	12. C 2 D.
13. C 5 D.	13. P 3 FD.
14. C 3 R.	14. P 4 CD.
15. F 2 TD.	15. C 4 FD.
16. P 3 FD.	16. C5D 3 R.
17. T 1 FR.	17. Roque.
18. R 2 FD.	

Le Roi est en sûreté et les Blancs sont prêts pour attaquer.

	18. P 4 TD.
19. D 2 D.	19. P 5 CD.
20. PF pr. P.	

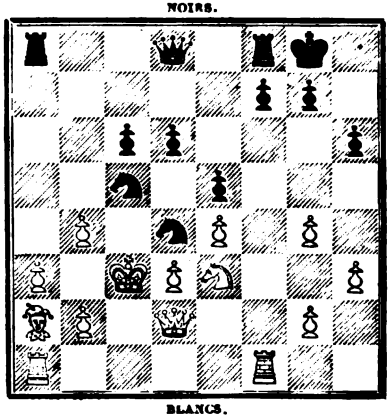
C'est une faute grave; il fallait prendre le Cavalier.

	20. C 5 D, échec.
21. R 3 FD.	

Par R 1 C on ne perdait pas l'échange.

Position après le 21e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

Et les Noirs annoncent mat en trois coups.

7

DÉFENSE DE DEUX CAVALIERS.

Blancs (M. Hoffer)	Noirs (M. le prince de Villafranca).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.
4. C 5 C.	4. P 4 D.
5. P pr. P.	5. C pr. P.

Le coup juste est C 4 TD.

6. C pr. PFR.	6. R pr. C.
7. D 3 FR, échec.	7. R 1 R.

R 3 R permet de conserver la pièce contre trois Pions selon l'analyse de de Bilguer.

8. F pr. C.	8. D 3 FR.
9. F pr. C, échec.	9. D pr. F.
10. D pr. D, échec.	10. P pr. D.
11. Roque.	11. F 3 D.
12. C 3 FD.	12. T 1 F.
13. P 3 D.	13. F 2 C.
14. C 4 R.	14. P 3 TR.
15. F 3 R.	15. T 2 F.
16. TD 1 R.	16. P 3 T.
17. P 4 FR.	17. T 2 R.
18. P pr. P.	18. T pr. P.
19. F 4 D.*	

Les Blancs ont pris une position décisive.

	19. T 2 R.
20. C pr. F, échec	20. P pr. C.
21. F pr. P.	21. T pr. T.
22. T pr. T, échec.	22. R 2 D.
23. F pr. P.	23. P 4 F.
24. F 4 F.	24. T 1 CR.
25. F 3 C.	25. R 3 F.

26. T 6 R.	26. T 1 D.
27. P 3 F.	27. T 1 F.
28. T 6 F.	28. R 4 D.
29. R 2 F.	29. F 2 C.
30. R 2 R.	30. T 1 R, échec.
31. R 2 D.	

Et les Noirs abandonnent.

8

DÉFENSE DE DEUX CAVALIERS.

Blancs (M. Wiart).	Noirs (M. Quentin).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.
4. C 5 CR.	4. P 4 D.
5. P pr. P.	5. C 4 TD.
6. P 3 D.	6. P 3 TR.
7. C 3 FR.	7. P 5 R.
8. D 2 R.	8. C pr. F.
9. P pr. C.	9. F 4 FD.
10. P 3 TR.	10. Roque.
11. C 2 TR.	11. P 4 CD.

Les Noirs obtiennent l'avantage au moyen de ce coup.

12. P 3 CD.

Le Pion étant perdu dans tous les cas, mieux vaut roquer.

	12. P pr. P.
13. P pr. P.	13. F 3 T.
14. Roque.	

Si au lieu de roquer les Blancs jouent :

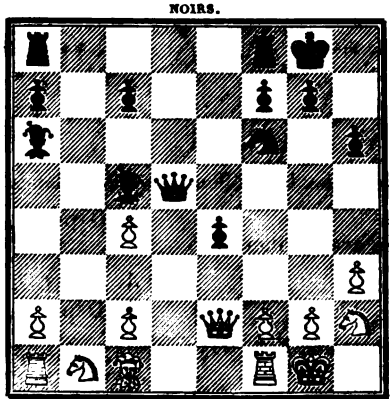
14. C 3 FD.	14. F 5 CD.
15. F 2 D.	15. F pr. C.
16. F pr. F.	16. C pr. P.
17. TD 1 D.	17. C pr. F.
18. T pr. D.	18. C pr. D.

19. T pr. T, échec.	19. T pr. T.
20. R pr. C.	20. F pr. P, échec.
21. R 3 R, etc.	

14. D pr. P.

Position après le 14e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

15. C 2 D.

Il eût été un peu meilleur de jouer T 1 D.

	15. TR 1 R.
16. T 1 R.	16. P 6 R.

Très-bon coup.

17. P pr. P.

M. Wiart ne pourrait pas prendre la Dame, car :

	17. P pr. P, échec.
18. R 1 F.	18. P pr. T f. D, échec.
19. R pr. D.	19. T pr. D, échec, etc.

	17. T pr. P.
18. P pr. D.	18. T pr. D.

Et les Blancs abandonnent.

9

PARTIE FRANÇAISE.

Blancs (M. Préti).	Noirs (M. Blanchard).
1. P 4 R.	1. P 3 R.
2. P 4 D.	2. P 4 D.
3. P pr. D.	

Nous avons dit déjà que le meilleur coup des Blancs est C 3 FD.

	3. D pr. P.

On doit reprendre avec le Pion.

4. C 3 FD.	4. F 5 CD.
5. F 2 P.	5. D pr. P.

Nous aurions mieux aimé F 3 D.

6. C 3 FR.	6. D 2 D.
7. F 3 D.	7. C 3 FR.
8. Roque.	8. C 3 FD.
9. P 3 TD.	9. F 3 D.
10. F 5 CR.	10. P 3 TR.
11. F 4 TR.	11. F 2 R.
12. T 1 R.	12. Roque.
13. D 2 R.	13. P 3 TD.
14. TD 1 D.	14. D 1 R.
15. F 3 CR.	15. F 3 D.
16. CD 4 R.	16. C pr. C.
17. D pr. C.	17. P 4 FR.
18. D 3 R.	18. P 5 FR.

Ceci a dû être joué avec précipitation.

19. D 4 R.	19. P pr. F.
20. D 7 TR, échec.	20. R 2 F.
21. F 6 CR.	21. R 2 R.
22. F pr. D.	22. P pr. PF, échec.
23. R pr. P.	23. R pr. F.
24. D pr. P.	

Et les Noirs abandonnent.

10

GAMBIT EVANS.

Blancs (M. Féry d'Esclands).	**Noirs** (M. Wiart).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 FD.
6. P 4 D.	6. P pr. P.
7. Roque.	7. P 3 D.
Si :	7. P pr. P.
8. F pr. P, échec.	
Si :	7. P 6 D.
8. C 5 C.	8. C 3 TR.
9. C pr. PF.	9. C pr. C.
10. F pr. C, échec.	10. R pr. F.
11. D 5 T, échec, avec meilleur jeu.	
8. P pr. P.	8. F 3 CD.
9. P 5 D.	9. C 4 TD.
Préférable à tout autre coup.	
10. F 2 CD.	10. C 2 R.
11. F 3 D.	
Si : 11. F pr. P.	11. T 1 CR.
12. F 6 F.	12. C pr. F.
13. D 4 T, échec.	13. D 2 D.
14. D pr. C.	14. T pr. P, échec.
Avec une incontestable supériorité.	
	11. Roque.
12. C 3 FD.	12. C 3 CR.
13. C 2 R.	13. P 3 FR.
14. C 3 CR.	
On joue ici ordinairement D 2 D.	
	14. P 4 FD.
15. T 1 FD.	15. F 2 D.
16. C 5 FR.	16. F 2 FD.
17. R 1 T.	17. P 3 TD.
18. P 4 CR.	18. F 4 CD.

19. T 1 CR.	19. C 5 FR.
20. F pr. F.	20. P pr. F.
21. P 5 CR.	21. C 6 TR.
22. T 2 CR.	22. C 5 FD.
23. P pr. P.	23. P 3 CR.

Si les Noirs avaient pris le Fou, ils auraient été mat en deux coups.

24 C 6 TR, échec.	24. R 1 T.
25. T pr. C.	

Menaçant de jouer P 7 FR, échec.

	25. T pr. PTD.
26 D 1 CD.	Les Noirs abandonnent.

11

GAMBIT DE LA DAME.

Blancs (M. J. Czarnowski).	Noirs (M. Préti).
1. P 4 D.	1. P 4 D.
2. P 4 FD.	2. P pr. P.
3. P 3 R.	3. P 3 R.
4. F pr. P.	4. C 3 FR.
5. C 2 R.	5. P 3 CD.
6. Roque.	6. F 2 CD.
7. CD 3 FD.	7. CD 2 D.
8. C 3 CR.	8. F 3 D.
9. P 4 FR.	9. P 4 TR.

Ce coup est bon, il empêche P 4 R et donne l'attaque aux Noirs.

10. P 5 FR.

Nous considérons ce coup comme faible, et nous aurions conseillé à la place D 3 D.

	10. P 4 R.

Moins effectif que C 5 CR.

11. CR 2 R.	11. C 5 CR.
12. P 3 T.	12. C 4 CR.

Bien joué.

13. P pr. C.	13. P pr. P.
14. P 4 R.	14. D 5 TR.
15. D 1 R.	15. D 7 TR, échec.
16. R 2 FR.	16. P pr. P.

17. D 2 D.	17. P pr. C.
18. C pr. P.	18. D 6 CR, échec.

Position après le 18e coup des Noirs.

NOIRS.

BLANCS.

19. R 2 R.	19. T 7 T.
20. T 2 F.	20. F 4 FD.
21. D 4 F.	21. F pr. T.
22. D pr. F.	22. T pr. P.

Et les Blancs abandonnent.

12

PARTIE PÉTROFF.

Blancs (M. J. Czarnowski).	**Noirs** (M. Van Zandt).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FR.
3. C 3 FD.	3. F 4 FD.

Les Noirs auraient dû sortir aussi le Cavalier de la Dame.

4. C pr. P.	4. D 2 R.

Pour regagner le Pion, il serait mieux de jouer P 5 D.

5. P 4 D.	5. F 3 CD.

Inférieur à F 5 CD.

6. F 5 CR.	6. P 3 D.
7. C 5 D.	7. D 3 R.
8. F 4 FD.	

Bien apprécié.

	8. P pr. C.
9. C pr. C, échec.	9. P pr. C.
10. F pr. D.	10. P pr. FR.
11. F pr. P.	11. T 1 FR.
12. D 5 TR, échec.	12. T 2 FR.
13. Roque TD.	13. R 1 FR.
14. P pr. P.	14. C 2 D.
15. T 3 D.	15. F 4 FD.
16. D 6 TR, échec.	16. R 1 R.
17. TR 1 D.	17. F pr. P.

Les Noirs auraient dû abandonner au lieu de faire ces coups stériles.

18. D 3 TR.	18. P 3 CD.
19. D pr. PR, échec.	19. R 1 FR.
20. T 3 FR.	20. F 4 FD.
21. F 7 R, échec.	21. F pr. F.
22. D pr. T, échec et mat.	

13

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. J. Czarnowski).	**Noirs** (M. Chaseray).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 FD.	4. C 3 FR.
5. P 3 D.	5. P 3 TR.
6. Roque.	6. P 3 D.
7. F 3 R.	7. F 3 CD.
8. CD 2 D.	8. C 4 TD.

9. F 5 CD, échec.	9. P 3 FD.
10. F 4 TD.	10. F pr. F.
11. P pr. F.	11. P 4 CD.
12. F 2 FD.	12. C 5 CR.

C'est perdre du temps.

13. D 2 R.	13. Roque.
14. P 3 TR.	14. C 3 FR.
15. P 4 CD.	15. C 2 CD.
16. P 4 TD.	16. P pr. P.
17. F pr. P.	17. D 3 CD.
18. P 4 D.	18. P pr. P.
19. PR pr. P.	19. F 3 R.
20. F 2 FD.	20. P 4 FD.
21. PC pr. P.	21. P pr. P.
22. TD 1 CD.	22. D 2 FD.
23. P 5 D.	23. F 1 FD.
24. P 4 FD.	24. D 6 CR.
25. T 3 CD.	25. C 4 TR.
26. D 2 FR.	26. D 3 CR.
27. C 5 R.	

Les Blancs ont acquis une position très-supérieure.

27. D 4 CR.

Il fallait provoquer l'échange des Dames par D 3 FR.

28. C pr. P.	28. D 2 R.
29. T 3 FR.	29. C 3 FR.
30. C pr. P, échec.	30. P pr. C.
31. T pr. C.	31. T pr. T.
32. D pr. T.	32. D pr. D.
33. T pr. D.	33. P 4 TD.
34. F 4 TD.	34. R 2 C.
35. P 5 R.	35. C 1 D.
36. T 6 CD.	36. R 1 FR.
37. C 4 R.	37. F 3 TD.
38. T 6 FR, échec.	38. R 2 C.
39. C 6 D.	39. T 2 T.
40. C 5 FR, échec.	40. R 1 CR.
41. C pr. P, échec.	41. R 2 C.
42. C 5 FR, échec.	42. R 1 TR.
43. C 6 D.	43. R 2 C.
44. P 4 TR.	44. C 2 FR.

45. C pr. C.	45. F pr. P.
46. C 5 CR.	46. F pr. P.
47. P 5 TR.	47. T 2 R.
48. P 6 T, échec.	48. R 1 T.
49. T 8 F, échec.	49. F 1 C.
50. F 3 CD.	

Et les Noirs abandonnent.

14

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. Chaseray).	Noirs (M. J. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 FD.	4. P 3 D.
5. Roque.	5. F 5 CR.
6. P 3 TR.	6. F 4 TR.
7. P 4 CR.	

Souvent dans ce début on pousse avec avantage le Pion du Cavalier du Roi deux pas; mais ici les Blancs se montrent trop pressés parce que les Pièces ne sont pas sorties.

	7. F 3 CD.
8. P 4 D.	8. P pr. P.
9. P pr. P.	9. F 3 CD.
10. C 3 FD.	10. P 4 TR.
11. F 5 CR.	11. P 3 FR.
12. F 4 TR.	12. P pr. P.
13. P pr. P.	13. D 2 D.
14. C 2 TR.	

Si : 14. F pr. C.	14. D pr. P, échec.
15. R 1 T.	15. Roque, etc.

	14. T pr. F.
15. F 5 CD.	15. Roque TD.
16. P 5 D.	16. CR 2 R.

17. R 2 C.	17. TD 1 TR.
18. T 1 TR.	18. F 2 FR.
19. P pr. C.	19. P pr. P.
20. F 4 TD.	20. P 4 CR.
21. P 4 CD.	21. C 3 CR.
22. P 5 CD.	22 C 5 FR, échec.
23. R 1 CR.	23. F pr. P, échec.
24. R pr. F.	24. T pr. C, échec.
25. T pr. T.	25. T pr. T, échec.
26. R 3 R.	26. F 3 R.
27. P pr. P.	27. D 2 TR.
28. D 1 FR.	28. D 5 TR.
29. D 6 TD, échec.	29. R 1 D.
30. D 1 FR.	30. F 5 FD.
31. D 3 FR.	

Si la Dame prend le Fou, les Noirs font mat en trois coups.

	31. T 6 TR.
32. R 4 D.	32. F 3 T.
33. F 5 CD.	33. F pr. F.

Et les Blancs abandonnent.

15

GIUOCO PIANO.

Blancs (M. J. Czarnowski).	Noirs (M. le prince de Villafranca).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 3 FD.	4. P 3 TR.

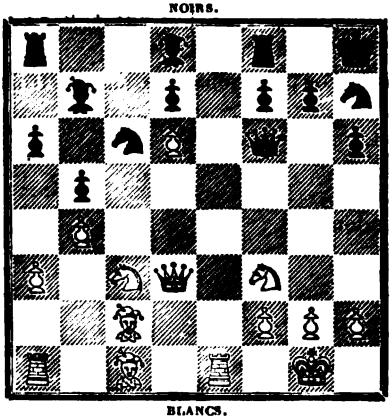
Cette perte de temps aura pour effet de donner de suite le désavantage aux Noirs.

5. Roque.	5. C 3 FR.
6. P 4 D.	6. P pr. P.
7. P pr. P.	7. F 3 CD.
8. P 5 R.	8. C 2 TR.

9. P 5 D.	9. C 2 R.
10. P 6 D.	10. C 3 FD.
11. C 3 FD.	11. Roque.
12. P 3 TD.	12. P pr. P.
13. P pr. P.	13. D 3 FR.
14. T 1 R.	14. R 1 TR.
15. D 3 D.	15. F 1 D.
16. P 4 CD.	16. P 3 TD.
17. F 3 CD.	17. P 4 CD.
18. F 2 FD.	

Position après le 18e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	18. D 3 CR.
19. D pr. D.	19. P pr. D.
20. FR pr. P.	20. F 3 FR.
21. F 2 D.	21. F 2 CD.
22. TD 1 D.	22. C 1 D.
23. C 4 R.	23. C 3 R.
24. F 5 FR.	24. F pr. C.
25. T pr. F.	25. TD 1 R.
26. TD 1 R.	26. T 1 D.
27. F pr. C.	27. P pr. F.
28. T pr. P.	28. T 2 D.
29. P 4 TR.	29. R 1 C.
30 TD 4 R.	30. TR 1 D.
31. F 4 FR.	31. C 1 F.

32. T 7 R.

Les Blancs ont raison de faire ce coup ; il est évident que la Tour ne peut pas être prise.

	32. C 3 CR.
33. T pr. T.	33. T pr. T.
34. F 3 CR.	34. F 7 CD.
35. P 5 TR.	35. C 1 F.
36. C 4 T.	36. R 2 F.
37. T 3 R.	37. F 8 F.
38. T 3 FD.	38. F 4 CR.
39. C 3 F.	39. F 3 F.
40. T 6 F.	40. R 3 R.
41. T pr. P.	41. R 4 D.
42. T 6 CD.	42. R 5 F.

Les Noirs se défendent bravement quoique sans espoir.

43. F. 5 R.	43. F 1 D.
44. T 8 C.	44. C 3 R.
45. C 2 D, échec.	45. R 6 D.
46. C 3 C.	46. R 5 F.
47. C 1 F.	47. C 4 C.
48. T 8 F, échec.	48. R 4 D.
49. T 5 F, échec.	49. R 5 R.
50. P 3 F, échec.	50. R 6 R.
51. T 2 F.	

Et les Noirs abandonnent.

16

PARTIE LOPEZ.

Blancs (M. le prince de Villafranca).	Noirs (M. J. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 5 CD.	3. F 4 FD.
4. C 3 FD.	4. P 3 TD.

Le coup correct serait P 3 FD.

5. F pr. C.	5. PD pr. F.
6. C pr. P.	6. F pr. P, échec.
7. R pr. P.	7. D 5 D, échec.
8. R 1 R.	8. D pr. CR.
9. P 3 D.	

Pourquoi pas P 4 D?

	9. C 3 FR.
10. D 3 F.	10. F 5 C.
11. D 4 F.	11. D 2 R.
12. F 3 R.	12. P 3 TR.
13. R 2 D.	13. F 3 R.
14. P 3 TD.	14. P 4 CD.
15. P 4 CD.	15. D 1 D.

Nous croyons que les Noirs auraient pu tirer meilleur parti de leur jeu.

16. P 3 TR.

Les Blancs ont une très-bonne partie et devraient gagner s'ils jouent avec soin.

	16. P 4 TD.
17. D 5 R.	17. Roque.
18. P 4 CR.	18. C 2 D.

M. Czarnowski devait jouer D 3 D pour forcer l'échange des Dames.

19. D 3 CR.	19. P 3 F.
20. P 4 TR.	20. C 4 R.
21. F 4 FR.	21. C pr. PC.
22. F pr. PF.	22. D 5 D.
23. C 2 R.	

F 6 D est meilleur.

	23. D 2 D.
24. TR 1 CR.	24. T 2 F.
25. F 6 D.	25. T 1 D.
26. F 5 FD.	26. C 4 R.
27. T 2 C.	27. F 5 C.
28. C 4 D.	28. P 4 TR.

Les Noirs sont maintenant en sûreté.

29. T 1 FR.

Faute qui va donner à l'adversaire un avantage décisif.

	29. F 6 T.
30. C 5 F.	30. F pr. T.

31. C 6 T, échec.	31. R 2 T.
32. C pr. T.	32. F pr. T.
33. C pr. T.	33. D pr. C.
34. R 1 R.	34. F pr. P.
35. P pr. F.	35. C pr. P, échec.
36. R 2 R.	36. C pr. F.
37. P pr. C.	37. D 5 D.
38. D 3 R.	38. D pr. D, échec.
39. R pr. D.	39. P 4 CR.
40. P pr. P.	40. P pr. P.
41. P 5 R.	41. R 3 C.

Et les Blancs abandonnent.

17

PARTIE FRANÇAISE.

Blancs (M. Préti).	Noirs (M. le prince de Villafranca).
1. P 4 R.	1. P 3 R.
2. P 4 D.	2. P 3 FD.

Ayant affaire à l'auteur de la Stratégie, le Prince cherche sans doute à échapper aux conséquences rigoureuses des débuts classiques si bien étudiés par M. Préti.

3. P 4 FD.	3. P 3 FD.
4. C 3 FD.	4. F 5 C.
5. C 3 FR.	5. C 2 R.
6. F 3 D.	6. Roque.
7. P 3 TD.	7. F 4 TD.

On pouvait prendre le Cavalier et pousser P 4 D.

8. P 5 R.	8. F 2 F.
9. C 5 CR.	9. P 3 CR.
10. P 4 TR.	10. P 3 F.
11. C 3 FR.	

La retraite de ce Cavalier n'était pas nécessaire; les Blancs gagnent en prenant le Pion de la Tour du Roi et en poursuivant par D 5 TR, échec.

	11. P 4 D.
12. F 6 TR.	12. T 2 F.
13. F 5 T.	13. P 4 CR.
14. P pr. PF.	14. T pr. P.
15. F pr. PC.	15. T 2 F.
16. F 4 T.	16. D 1 F.
17. C 5 CR.	17. T 2 C.
18. P 6 T.	18. T 3 C.
19. F pr. T.	19. C pr. F.
20. P 3 CR.	20. P 4 R.
21. D 3 F.	21. F 4 F.
22. P 4 CR.	22. F 7 FD.

Ce n'est pas volontiers qu'un joueur fait de semblables coups, mais la position est déplorable; il faut ou se rendre ou se résigner à des mouvements mécaniques.

23. PF pr. P.	23. C 2 D.
24. P pr. PF.	24. PC pr. P.
25. D pr. P.	25. P pr. P.
26. D pr. C.	26. T 1 R, échec.
27. R 2 D.	27. C 4 R.
28. D pr. F.	28. D 5 FR, échec.
29. R pr. F.	29. P 6 D, échec.
30. R 3 C.	30. T 2 R.

Si le Roi noir s'était trouvé à l'abri, ce coup aurait pu causer quelques embarras aux Blancs.

31. D 8 FD, échec.

Et les Noirs abandonnent.

18

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Préti).	Noirs (M. Wiart).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. P.

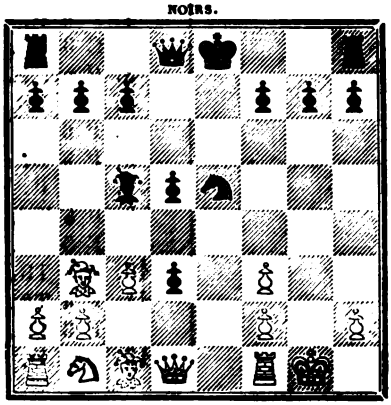
4. F 4 FD.	4. F 4 FD.
5. P 3 FD.	5. C 3 FR.
6. P 5 R.	6. P 4 D.
7. F 3 CD.	

C'est à la cinquième du Cavalier que ce Fou devait être joué.

	7. C 5 R.
8. Roque.	8. F 5 CR.
9. D 3 D.	9. F pr. C.
10. P pr. F.	10. C pr. PR.
11. D 2 R.	11. P 6 D.
12. D 1 D.	

Position après le 12e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

	12. C 4 CR.

M. Wiart avait la partie en jouant comme suit :

	12. C pr. P7F.
13. T pr. C.	13. D 5 T, etc.
13. T 1 R.	13. CR pr. P, échec.
14. D pr. C.	14. F 3 D.

D 2 R est meilleur.

15. D pr. P4D.	15. Roque.
16. T pr. C.	16. D 5 TR.
17. T 5 TR.	17. D 5 C, échec.

18. R 1 T.	18. TD 1 R.
19. F 3 R.	19. R 1 T.
20. T 5 CR.	20. D 7 R.
21. D 2 CR.	

Et les Noirs abandonnent.

19

GAMBIT ÉCOSSAIS.

Blancs (M. Préti).	Noirs (M. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. P 4 D.	3. P pr. P.
4. F 4 FD.	4. F 4 FD.
5. P 3 FD.	5. P 6 D.
6. D pr. P.	6. P 3 D.
7. Roque.	7. C 2 R.
8. P 4 TD.	8. P 4 TD.
9. F 3 R.	9. F 5 CR.
10. CD 2 D.	10. P 3 TR.
11. P 3 TR.	11. F 4 TR.
12. F 2 TD.	12. F 3 CR.
13. CR 4 D.	13. D 2 D.
14. P 4 FR.	

Les Blancs ont le meilleur début.

	14. P 4 FR.
15. F 6 R.	15. D 1 D.
16. P pr. P.	16. F 2 TR.
17. C2D 3 FR.	17. T 1 FR.
18. TD 1 R.	18. T 3 TD.
19. F 4 FD.	19. T 3 C.
20. C 4 TR.	

20. C pr. C.	20. P pr. C.
21. F pr. F.	21. P pr. F.
22. T pr. C, échec.	22. R pr. T.
23. T 1 R, échec.	23. R 3 F.
24. T 6 R, échec.	

Et les Blancs gagnent.

	20. F pr. C.
21. F pr. F.	21. C pr. F.
22. D pr. C.	22. T 3 FR.
23. F 6 R.	

La Tour à cette case semble un plus fort coup.

	23. TD pr. P.
24. T 2 FR.	

Les Blancs avançaient mieux leur jeu par P 4 CR.

	24. T pr. T.
25. R pr. T.	25. R 1 F.
26. P 4 CR.	

Il est trop tard pour jouer ce Pion, ainsi qu'on va le voir.

	26. C 3 F.
27. D 5 D.	27. T pr. F.
28. D pr. T.	28. D pr. C, échec.
29. R 2 C.	29. D 1 D.
30. P 4 TR.	30. F 1 C.
31. D 4 R.	31. D 2 R.
32. R 3 C.	32. D pr. D.
33. T pr. D.	33. F 4 D.
34. T 3 R.	34. C 2 R.
35. T 1 R.	35. F 3 F.
36. F 5 TR.	

Il eût été plus prudent de défendre le PTD.

	36. F pr. P.
37. P 4 FD.	37. P 3 CD.
38. R 3 F.	38. F 6 C.
39. T 1 FD.	39. P 5 TD.
40. R 4 R.	40. F pr. P.

Les Noirs qui auraient dû perdre cette partie ont racheté à la fin les coups faibles de l'ouverture.

Et les Blancs abandonnent.

20

PARTIE FRANÇAISE.

Blancs (M. Féry d'Esclands).	Noirs (M. le prince de Villafranca).
1. P 4 R.	1. P 3 R.
2. P 4 FR.	

Ce coup est un peu inférieur à P 4 D.

	2. P 4 D.
3. P 5 R.	

Il y a deux autres coups, P pr. P et C 3 FD. Nous optons pour le dernier.

	3. F 4 FD.

Perte de temps ; on joue ordinairement P 4 FD.

4. P 4 D.	4. F 3 CD.
5. C 3 FR.	5. C 2 R.
6. F 3 D.	6. P 4 FD.
7. P 3 FD.	7. P 3 TD.
8. Roque.	8. CD 3 FD.
9. F 3 R.	9. C 4 FR.

C'est une faute qui fait perdre un Pion.

10. F pr. C.	10. P pr. F.
11. P pr. P.	11. F 2 TD.
12. F 4 D.	12. P 3 CD.
13. P pr. P.	13. F pr. P.
14. F pr. F.	14. D pr. F, échec.
15. T 2 FR.	15. C 2 R.
16. D 4 D.	

M. Féry d'Esclands ayant un Pion de plus a raison de vouloir simplifier le jeu ; d'ailleurs si D pr. D les Blancs auront un Pion de plus au centre.

	16. D 3 TR.
17. CD 2 D.	17. Roque.
18. TD 1 R.	18. F 3 R.
19. C 5 CR.	19. D 3 CR.

20. T 3 FR.	20. P 3 TR.
21. C pr. F.	21. P pr. C.
22. D 2 FR.	22. D 2 FR.
23. T 3 TR.	23. C 3 CR.
24. C 3 CD.	24. R 2 T.
25. C 4 D.	25. T 1 TR.

Nous ne voyons pas le but que s'est proposé M. de Villafranca.

26. C 3 FR.	26. D 2 D.
27. C 4 D.	

Les Blancs ne paraissent pas s'être fait un plan d'attaque; avec des coups de cette nature la partie doit traîner en longueur.

	27. T 1 CD.
28. T 1 CD.	28. R 1 CR.
29. D 3 CR.	29. R 2 FR.
30. D 3 R.	30. T 2 CD.
31. D 2 D.	31. T 1 FD.
32. T 3 FR.	32. C 5 T.
33. T 1 FR.	33. TR 1 CR.
34. P 3 CR.	34. C 3 CR.
35. D 2 R.	35. C 1 TR.
36. D pr. P.	36. T 2 TD.
37. D 5 C.	37. D pr. D.
38. C pr. D.	38. T pr. P.
39. C 6 D, échec.	39. R 2 R.
40. TR 1 FD.	40. P 4 C.
41. R 2 FR.	41. P pr. P.
42. P pr. P.	42. T 1 CD.
43. T 2 FD.	43. C 3 CR.
44. R 3 FR.	44. T 1 CR.
45. TD 1 FD.	

Temps perdu; les Noirs vont pouvoir entrer dans le jeu et regagner le Pion.

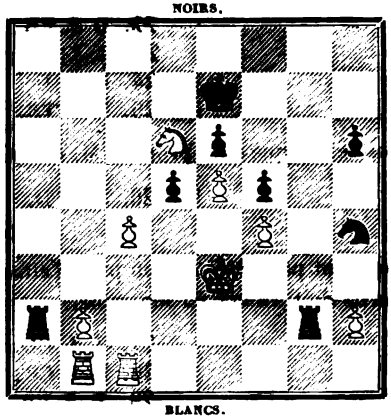
	45. C 5 T, échec.
46. R 3 R.	46. T 7 CR.
47. P 4 FD.	47. T pr. PCD.

Si :	47. T pr. PT.
48. P 5 FD.	48. T 6 T, echec.
49. R 2 F.	

Et il est difficile d'arrêter le Pion du Fou de la Dame.

Position après le 47e coup des Blancs.

NOIRS.



BLANCS.

48. T pr. T.	48. T pr. T.
49. P 5 F.	49. T 6 CD, échec
50. R 2 R.	50. P 5 D.
51. P 6 F.	51. P 6 D, échec.
52. R 1 D.	52. T 1 CD.
53. P 7 F.	53. T 1 FR.
54. P 8 F f. D.	54. T pr. D.
55. T pr. T.	

Et les Blancs gagnent.

La fin de cette partie a été bien jouée par M. Féry d'Esclands.

21

PARTIE FRANÇAISE.

Blancs (M. Wiart).	Noirs (M. Préti).
1. P 4 R.	1. P 3 R.
2. P 4 D.	2. P 4 D.
3. P 5 R.	

Nous avons eu occasion de dire que ce coup est peu correct.

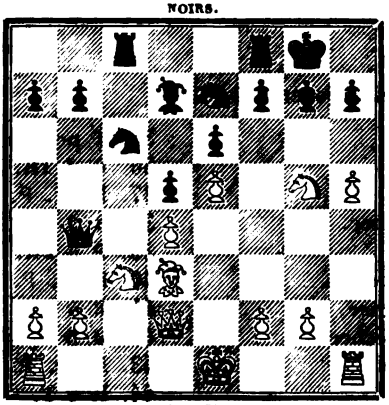
	3. P 4 FD.
4. P 3 FD.	4. C 3 FD.
5. C 3 FR.	5. F 2 D.
6. F 3 D.	6. P pr. P.
7. P pr. P.	7. T 1 FD.
8. C 3 FD.	8. F 5 CD.
9. F 2 D.	9. CR 2 R.
10. C 5 CD.	10. F pr. F, échec,
11. D pr. F.	11. Roque.
12. C 5 CR.	

Cette attaque est prématurée.

	12. C 3 CR.
13. P 4 TR.	13. D 4 TD.
14. C 3 FD.	14. D 5 CD.
15. P 5 TR.	15. C 2 R.

Position après le 15e coup des Noirs.

NOIRS.



BLANCS.

16. C pr. PT.

Les Blancs auraient eu un bon jeu en prenant avec le Fou et en roquant du côté de la Dame.

	16. D pr. PD.
17. Roque.	17. TR 1 D.
18. C 6 FR, échec.	18. R 1 T.
19. C pr. F.	19. T pr. C.
20. P 6 TR.	20 P 3 CR.

21. P 4 FR.	21. C 5 CD.
22. R 1 CD.	22. C pr. F.
23. D pr. C.	23. D pr. D, échec.
24. T pr. D.	

Cette liquidation n'est pas favorable aux Blancs; ils n'ont plus aucun avantage.

	24. P 5 FD.
25. P 3 CR.	25. P 3 TD.
26. P 3 CD.	26. T 3 FD.
27. C 4 R.	27. TR 2 FD.
28. C 6 D.	28. C 4 FR.
29. C 8 R.	29. T 1 FD.
30. C 6 FR.	30. T 7 FD.
31. P 4 CR.	31. C 2 R.
32. TR 1 D.	32. C 1 CR.
33. C pr. C.	33. R pr. C.
34. P 5 FR.	34. P 4 CR.

Mieux que de prendre.

35. TD 2 FD.

Nous aurions préféré jouer T 3 FR.

	35. T pr. T.
36. T pr. T.	36. R 2 TR.
37. R 2 CD.	37. R pr. P.
38. T 2 T, échec.	38. R 2 C.
39. T 5 TR.	39. P 3 FR.
40. P pr. P, échec.	40. R pr. P.
41. T 6 T, échec.	41. R 4 R.
42. T pr. P, échec.	42. R 5 F.
43. T 6 D.	43. R pr. P.
44. T pr. P.	44. R 6 T.

Les Noirs ont habilement mené cette fin de partie; ils gagnent maintenant par force.

45. P 6 FR.	45. P 5 C.
46. T 5 FR.	46. P 6 C.

Et les Blancs abandonnent.

22

GAMBIT MUZIO.

Blancs (M. Féry d'Esclands).	Noirs (M. Czarnowski).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. P 4 FR.	2. P pr. P.
3. C 3 FR.	3. P 4 CR.
4. F 4 FD.	4. C 3 FD.

On peut considérer ce coup comme constituant une ligne de défense qu'il est intéressant d'étudier.

5. P 3 FD.

Nous trouvons P 4 D à la fois plus simple et plus juste.

	5. P 5 CR.
6. P 4 D.	6. P pr. C.
7. Roque.	7. P 4 D.
8. P pr. PD.	8. C 4 TD.
9. D 4 TD, échec.	9. P 3 FD.
10. PD pr. P.	10. PCD pr. P.
11. T pr. P.	

On gagnerait du temps en jouant FD pr. PFR.

11. F 2 CD.

Coup très-faible.

12. F pr. P4F.	12. C pr. F.
13. D pr. C.	13. C 3 FR.
14. C 2 D.	14. F 2 R.
15. T 1 R.	15. T 1 CR.
16. T pr. F, échec.	

Bien joué; décidant immédiatement de la partie, car les Noirs ne peuvent reprendre avec le Roi sans perdre l'autre Fou, etc., ni avec la Dame à cause de T 8 R.

PARTIES

SANS VOIR L'ÉCHIQUIER

JOUÉES

AU CERCLE INTERNATIONAL A LA FIN DU GRAND TOURNOI

1

S. A. R. Mme la princesse Murat, Mme la duchesse de la Trémoille, Mme la maréchale comtesse Régnauld de Saint-Jean-d'Angely, Mme la marquise de Colbert-Chabannais, se consultant contre M. G. R. Neumann, qui joue *sans voir* l'échiquier.

FEGATELLO.

Blancs (les Alliées).	Noirs (M. Gustave Neumann).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. C 3 FR.
4. C 5 CR.	4. P 4 D.
5. P pr. P.	5. C 4 TD.
6. F 5 CD, échec.	6. P 3 FD.
7. P pr. P.	7. P pr. P.
8. F 2 R.	8. P 3 TR.
9. C 3 FR.	9. P 5 R.
10. C 5 R.	10. D 2 FD.
11. P 4 D.	11. P pr. P.
12. C pr. P.	12. F 3 D.
13. P 3 TR.	13. Roquent.
14. Roquent.	14. F 4 FR.
15. C 3 FD.	15. TD 1 D.
16. F 3 R.	16. TR 1 R.
17. D 1 FD.	17. C 5 FD.
18. C 1 D.	18. CR 4 D.
19. F 3 FR.	19. CD pr. F.

20. C pr. C.	20. C pr. C.
21. P pr. C.	21. F pr. C.
22. P pr. F.	22. F 7 TR, échec.
23. R 1 TR.	23. TD pr. P.
24. D pr. P.	24. TD pr. P.
25. TD 1 FD.	25. D 4 R.
26. F 5 D.	26. F 5 FR.
27. D 4 FD.	

Et les Noirs abandonnent.

2

Les mêmes en consultation contre M. Arnous de Rivière, qui joue aussi *sans voir* l'échiquier.

GAMBIT ÉVANS.

Blancs (les Alliées).	**Noirs** (M. Arnous de Rivière).
1. P 4 R.	1. P 4 R.
2. C 3 FR.	2. C 3 FD.
3. F 4 FD.	3. F 4 FD.
4. P 4 CD.	4. F pr. P.
5. P 3 FD.	5. F 4 TD.
6. P 4 D.	6. P pr. P.
7. Roquent.	7. F 3 CD.
8. P pr. P.	8. P 3 D.
9. P 5 D.	9. C 4 TD.
10. F 2 CD.	10. C 2 R.
11. F 3 D.	11. Roquent.
12. CD 3 FD.	12. CR 3 CR.
13. CD 2 R.	13. F 5 CR.
14. D 2 D.	14. P 4 FD.
15. R 1 TR.	15. F pr. C.
16. P pr. F.	16. F 2 FD.
17. C 3 CR.	17. P 3 TD.
18. C 5 FR.	18. P 3 FR.
19. T 1 CR.	19. T 2 FR.

20. T 3 CR.	20. R 1 TR.
21. TD 1 CR.	21. D 1 CR.
22. T 3 TR.	22. C 1 FR.
23. C 6 TR.	

Et les Noirs abandonnent.

Nous pouvons dire que ces deux parties ont été conduites par les dames alliées d'une manière tout à fait irréprochable et qu'elles ont montré une parfaite connaissance de la théorie dans les débuts en même temps que beaucoup de justesse de vues dans leurs combinaisons.

CONCOURS DE PROBLÈMES.

LE PREMIER PRIX A ÉTÉ REMPORTÉ PAR M. CONRAD BAYER, A OLMUTZ (AUTRICHE). — LE SECOND PRIX A ÉTÉ REMPORTÉ PAR M. SAMUEL LOYD, A NEW-YORK, ET LE TROISIÈME PAR M. GROSDEMANGE, A COMMERCY.

Nous avons choisi les 25 meilleurs envois et nous publions tous les problèmes corrects de ces envois en renvoyant le lecteur à l'introduction pour les conditions de ce concours et les détails y relatifs.

I. *Ich weiss nicht, was soll es*, par M. Conrad Bayer, à Olmütz.

II. *Schœnheit lieber als Schwierigkeit*, par M. Samuel Loyd, à New-York.

III. *L'ancre de salut*, par M. Grosdemange, à Commercy.

IV. *Finem respice*, par M. E. Freeborough, à Hull.

V. *Ewig jung ist nur die Phantasie*, par X-Y-Z, à Aix-la-Chapelle.

VI. *In der Beschrænkung zeigt sich nur der Meister*, und *das Gesetz nur kann uns Freiheit geben*, par M. Adolph Bayersdorfer, à Munich.

VII. *Magna micant, parvis aliquando occultior ars est*, par M. Walther Engelhardt, à Géra (Reuss).

VIII. *Vincit veritas*, par M. C. M. Baxter, à Dundee.

IX. (Sans devise) par M. S. Pavitt.

X. (Sans devise) par M. Francesco Discart, à Modène.

XI. *Errare humanum est*, par M. Szirmay de Szirmai, à Kœniggrætz.

XII. *Eboracum*, par M. Walter Grimshaw, à Yorkshire.

XIII. *Let none presume to wear an undeser ved dignity*, par M. S. H. Hopwood, à Manchester.

XIV. *Audaces fortuna...*, par M. Paul Loquin, à Bordeaux.

XV. *Qui terre a guerre a*, par M. S. A. Sœrensen, à Aalborg (Danemark).

XVI. *L'exercice fait le maître*, par M. Edw. Reinald Schulz, à Monaco.

XVII. (Sans devise) par M. Xavier Marquez, à Burgos (Espagne).

XVIII. *L'Empire c'est la paix*, par M. G. L. de Boer, à Heerenveen (Pays-Bas).

XIX. *In omnibus glorificetur Deus*, par M. Lambert Karner, à Mausern (Autriche).

XX. *Ubi bene ibi patria*, par M. H. Godeck, à Monaco.

XXI. *La devise de cette science est travail et patience*, par M. J. Crachon, à Avranches.

XXII. *Ré*.

XXIII. *Ah! mes pauvres oursons, vous trouvera-t-on assez léchés?...* par M. Léopold Garraud, à Toulon-sur-Mer.

XXIV. *Ambesas*, par M. Aimé Gautier, à Bercy.

XXV. *Flosculi*, par M. H. Dallier, à Reims.

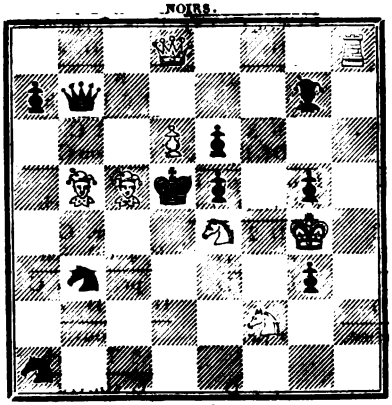
I

ICH WEISS NICHT, WAS SOLL ES,

par M. Conrad Bayer, à Olmütz.

1

NOIRS.

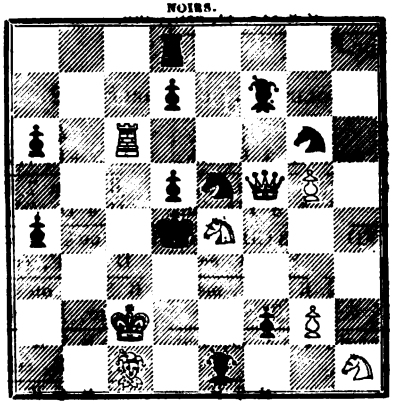


BLANCS.

Mat en cinq coups.

2

NOIRS.



BLANCS.

Mat en cinq coups.

I

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

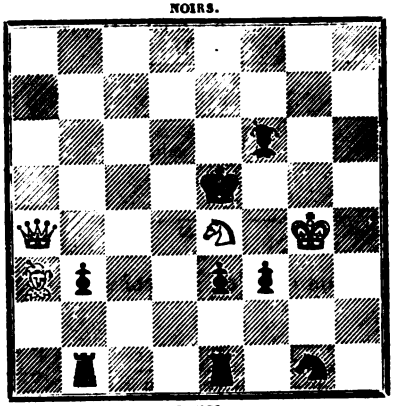
1	2	3	4	5
D 5 TD	P 7 D	T 8 D	C 1 D	C 3 FD, éch.
C pr. D	D pr. P	D pr. T	R pr. C ou?	mat
			T pr. D, échec	F 3 D, éch.
		P pr. C	R pr. C	mat
			T pr. D, éch.	T pr F ou C, éch.
		F1 F ou C2 CD	F ou C couvre	mat
		P8 D f. D, éch.	D pr. D, éch.	D 3 D, éch.
	D pr. F	D 2 D	R 5 F	mat
			D 6 D. éch.	F 8 CD, éch.
		R 3 F	R 2 C.	mat
		P8 D f. D, éch.	T pr. F ou C, éc.	T pr. D. éch.
	F 3 FR ou C3 FD	F ou C pr. D	D 2 D	mat
		P8 D f. D, éch.	D pr. D, éch.	D ou F, éch.
	P pr. C	D 2 D	R pr. C	mat
	C 1 D	F pr. D	F 4 PD, éch.	C 2 CD ou 3 FD, éch.
P 7 CR	P 8 CR f. D, éch.	D 3 FD	R pr. F ou C	mat
	D 4 TD	F pr. C	D pr. D, éch.	D pr. C, éch.
C 7 FD	C 6 R, échec.	D pr. F	C couvre	mat
			D 2 TD, éch.	D pr. C, éch.
		C 7 D	C couvre	mat
	C 3 FD, éch.	C 3 D, éch.	D 8 D, éch.	D pr. D, éch.
C 5 D	R pr. F	R pr. P	D couvre	mat
	P 7 D	T 8 D	T pr. D, éch.	T 3 D, éch.
P 3 TD	D pr. P	P pr. C	R pr. C	mat
			T pr. D, éch.	D 7 FD ou 4 CD, éch.
		P pr. F	R 3 ou 5 FD	mat
		P 8 D f. D, éch., etc.		
	P pr. C ou D pr. F			

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4	5
C 6 D	D 4 FR, éch.	F 3 R, éch.	C 5 FR, éch.	C1TR 3 CR, éc.
P pr. T	C pr. D	R pr. F.	R 5 ou 7 R	mat
		F 3 TD, éch.	D 4 D, éch.	D 7 TD ou 5 FD
	R 4 FD	R 3 CD, meill.	R2 FD ou 4 TD ou P c.	mat
	D pr. D	F 3 R, éch.	D pr. F, éch.	D3CR ou 3FD, éc.
F 8 FR f. D	C pr. T, meill.	R pr. F, meill.	R 5 FR ou 5 R	mat
	F 2 CD, éch.	T 4 FD	C pr. F, éch.	C1TR 3 CR, éc.
F 3 R	R 6 R, meill.	F pr. D, éch.	R 7 R	mat
			C 3 CR, éch.	F 4 D, éch.
		R 7 R	R 6 R	mat
			T ou D 4 R, éch.	
		P 8 FR f. D	mat	

3

NOIRS.



BLANCS.

Mat en quatre coups.

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3	4
C 3 CR	R 5 TR	D 4 FR, éch.	F 6 D ou D 5 FR ou 4 R, éch.
F 4 CR	F 1 D	R pr. D ou 3 R ou 4 D	mat
		D 7 D	D 6 D ou 7 R
	R 3 FR	R 4 R ou ?	mat
		D 6 FD, éch.	D 6 CR ou 6 D, échec.
	R 3 R	R 2 FR ou 4 R	mat
		D 4 R, éch.	D 7 R, éch.
	?	R 3 FR	mat
	D 8 R, éch.	D pr. F, éch.	D 4 R, éch.
R 3 R	T couvre, meill.	R 4 D	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

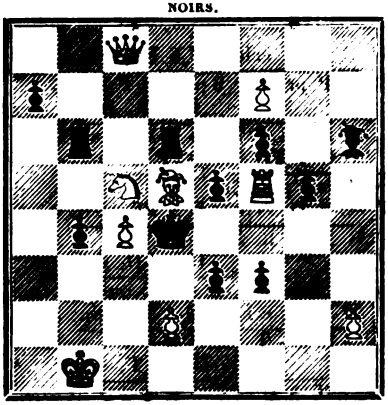
1	2	3	4
F 2 R	T 6 CR	P 4 FR, échec	P 4 D ou T 6 D, éch.
C 3 R, meill.	C pr. F	P pr. P au pass. ou R 5 D	mat
		T pr. C	F 6 D, éch.
	C 5 FR	R pr. T ou P 6 R	mat
		T4TR 5 TR, échec.	T pr. C, éch.
	P 5 FR	C couvre	mat
		P 4 D, éch.	F 6 D, éch.
	P 6 R	C pr. P	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4	5
C6CR pr. P	D 6 R	C 5 FD, éch.	C4FR pr. P, éch.	F4RouCpr.PTD,é.
P pr. P	P pr. D	R 5 D, meill.	R 4 D ou 6 FD	mat
		C 2 CD, éch.	C pr. PR	C1 D ou D6 TR,éc.
	P 7 R	R 6 R	P pr. D ou C pr. C	mat
			D 5 D, éch.	D 4 R ou C pr. PTD.
		R 5 D	R 6 R ou 6 FD	mat
		C pr. C, éch.	C 2 R, éch.	D pr. C, éch.
	D 2 CD ou 3 FD	R 5 D, meill.	R 4 FD	mat
		C 2 FR, éch.	D 5 D, éch.	C 1 D, éch.
	T 3 TD	R 5 D, meill.	R 6 F	mat
		C 5 FD, éch.	D 5 D, éch.	C pr. PTD, éch.
	T 4 CD	R 5 D, meill.	R 6 TD	mat
	P pr. C, éch.	C 5 R, éch.	C 2 CR, éch.	C 4 TR, éch.
C 6 FR, éch.	R pr. PR	F pr. C, meill.	R pr. P	mat
		D 5 TR	C5 F. éc.	C 2 CR, éch.
	R pr. PF	R 5 R, meill.	R pr. P	mat
	F pr. C, éch.	C 5 D, éch.	D 7 TR, éch.	D pr. P, éch.
C pr. C, éch.	R pr. P.	R pr. F	P 4 FR	mat

6

NOIRS.



BLANCS.

Mat en cinq coups.

II

SCHOENHEIT LIEBER ALS SCHWIERIGKEIT,

par M. Samuel Loyd, à New-York.

1

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4	5
T pr. PR	D 5 FR	P 4 D, éch.	F 6 FD, éch.	D8FDou2FDoupr.T,éc.
P pr. T	R pr. C	P pr. P	R pr. F ou P ou T c.	mat
			D 4 R, éch.	D pr. P3R, éch.
		R pr. P	R 6 FD ou 4 FD	mat
		C 4 TD	P 3 D	D 4 R, éch.
	P 6 CD	T pr. F, meil.	?	mat
	F pr. T	C 3 D, éch.	F 5 FR, éch.	D 5 FD, éch.
T 3 R	R pr. T	R 5 R	R 5 D	mat
			D 5 FD, éch.	D pr. PR, éch.
		R 5 D	R pr. C ou 5 R	mat
		D 7 D, éch.	D 5 D, éch.	D 4 D ou R
	P pr. P	R pr. T	R 5 FR	mat
			D pr. T, éch.	D ou T, éch.
		T 3 D	R 6 FD	mat
		T pr. PR	D 7 ou 6 FD, etc.	
	P 4 FR	P6CD, meil.		
	T 4 R, éch.	P 4 D, éch.	D 8 CD, éch.	D 5 CD, éch.
T3CD 3 FD	R pr. C	R 3 CD	R 3 ou 4 TD	mat

II

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3
F 8 T	D 7 C	D 1 TR, éch.
PC ?	?	mat
	D pr. P, éch.	D 2 F, éch.
R 8 F	R 8 R	mat
	D 6 CR	D 1 C, éch.
P 5 F	?	mat
	D 6 CD	D 1 CR, éch.
?	?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3
P pr. F f. C	C 6 C	D 8 T ou pr. C, éch.
T 3 T	?	mat
	D 1 TR, éch.	D pr. T, éch.
?	T couvre.	mat

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

6

NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

SOLUTION DU BROBLÈME 3.

1	2	3	4
D 8 T	D 8 CR	D 5 D	D 2 T ou 2 C, éch.
P 7 C	P joue	R pr. P	mat
	D 1 T	D 1 F	D 1 D, éch.
P 3 D	R pr. P	R 7 D	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3	4
F pr. P	P 7 C	D 8 FR	P pr. D, éch.
P pr. F, éch.	?	D pr. D	mat
	F 2 R	D 8 F*	D pr. D, éch.
D 7 F	D pr. F	D 5 C	mat
	D 8 R	D pr. D	F 8 F, éch.
D 4 F	D 3 F	P pr. D	mat
	F pr. P	R pr. D	D 8 F, éch.
C 5 C	D pr. F*	?	mat
	D pr. D	F pr. P	F 8 F, éch.
D 6 F	C pr. D	?	mat
		etc.	

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4	5
P 4 CD	P pr. T	P 6 F	P pr. P	P pr. C f. T, éch.
T 4 F, éch.	P 7 T	F 2 F	?	mat
			T 5 FR ou 5 D	T 1 F ou D, éch.
		F 3 F ou 4 C	?	mat
	C pr. T	T 5 D	C pr. D	T 1 D, éch.
T pr. P.	P 7 T	P 8 T	?	mat
	T 5 D	R pr. T	R 4 T	T 1 D, éch.
T 3 F	T 3 T, éch.	F 5 C, éch.	?	mat
	T 5 FR	T pr. F	P pr. T	T 1 C, éch.
F 4 C	F 5 F	T 4 F, éch.	?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4	5
T 8 FR	F 5 F	F pr. C	P 4 C	F 2 C, éch.
C pr. T	C ?	F ?	?	mat
	R 2 R	T pr. C	T pr. F	T 1 F, éch.
C 4 R	C 6 F	F 7 F	R 8 C	mat

III

L'ANCRE DE SALUT,

par M. Grosdemange, à Commercy.

1

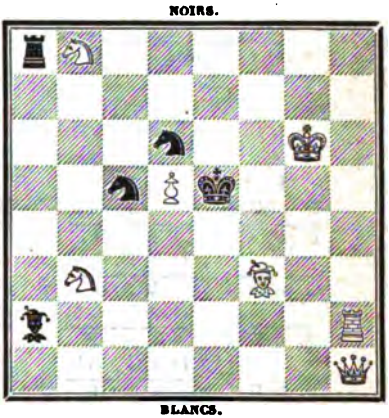
NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

2

NOIRS.

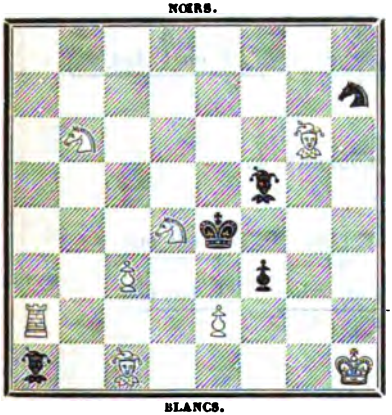


BLANCS.

Mat en quatre coups.

3

NOIRS.



BLANCS.

Mat en quatre coups.

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

III

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3
F 1 F	T 5 D, éch.	D ou F fait mat
C 3 C ou F 5 R	?	
	D 2 R	D ou F fait mat
?	?	

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
T 2 FD	D 2 T, ech.	D 2 D, éch.	C fait mat
F pr. C	R 5 D	?	
	D 2 T, éch.	C, échec	D ou T fait mat
C pr. C	R 5 D	R?	
	D 2 T, éch.	T 5 F, éch.	D fait mat
C 5 R	R pr. P	R 3 R	
	D 4 T, éch.	T 2 F, éch.	D fait mat
R 5 F	R pr. F	R 6 R	
		T 2 R, éch.	C fait mat
	R 6 R	R pr. F	

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3	4
T 5 T	T 7 T	T, échec	T, F ou C fait mat
F pr. F, meill.	?	?	

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3	4
C 4 R	F 4 FR	F 6 D	C fait mat
F pr. P	F 2 R	?	
	F 4 C	C 4 D, échec	C fait mat
F 8 C	?	P pr. C	

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

6

NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

IV

FINEM RESPICE,

par M. E. Freeborough, à Hull.

1

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4	5
T 1 TR	T 1 R	C 2 R	C pr. P	F ou C fait mat
F 1 D, meill.	T pr. T	T 8 D	?	

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4	5
F 4 C	F 1 D	C 3 R, éch.	P 4 F, éch.	F 3 C, éch.
T 8 R, meill.	C 7 T	T pr. C	P pr. P3F	mat

IV

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3	4
F 5 R	F 3 FD	T 5 D	mat
C 6 TR	P pr. F	?	

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
T 3 CR	D pr. F, éch.	T 3 CR, éch.	mat
D pr. C	D pr. D	?	

3

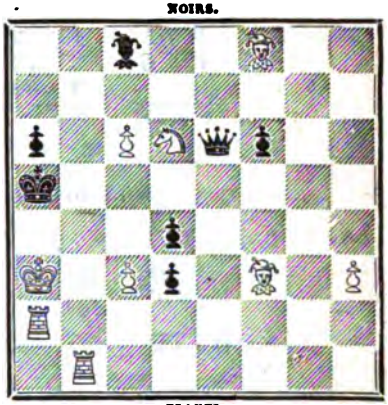
NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

4

NOIRS.

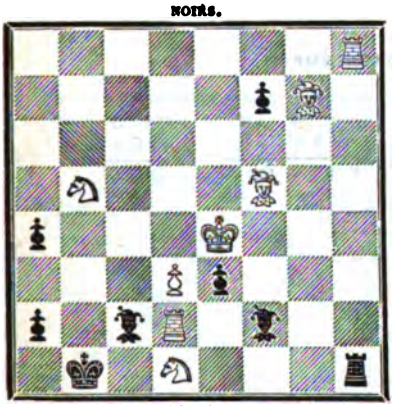


BLANCS.

Mat en quatre coups.

5

NOIRS.

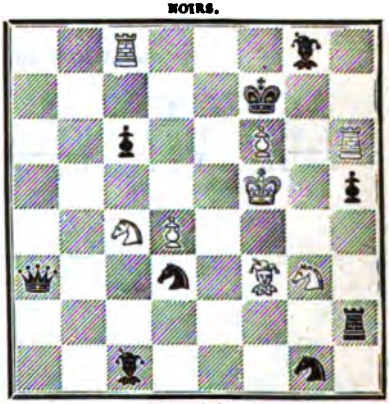


BLANCS.

Mat en quatre coups.

6

NOIRS.



BLANCS.

Mat en cinq coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3	4
R 5 R	F 2 CD	C 3 R	mat
C 5 D	C 6 CD	?	
	T 4 FD, etc.		
F 2 CD			

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3	4
T 2 FR	F 5 D	T 5 FR	mat
P pr. P	D pr. F	?	
	F 7 R, etc.		
D 1 CR			

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4
F 2 CR	T 8 CD, éch.	C 4 D	mat
T pr. C	R pr. F	R joue	
		R 5 D, etc.	
	F pr. P, éch.		

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4	5
C 4 R	F 1 D	F 3 CD	R 5 C, éch.	C fait mat
F 5 FR	T 7 R	D pr. F	F ou C pr. C	

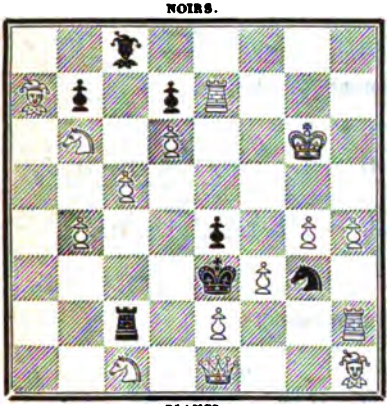
V

EWIG JUNG IST NUR DIE PHANTASIE,

par X-Y-Z, à Aix-la-Chapelle.

1

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

2

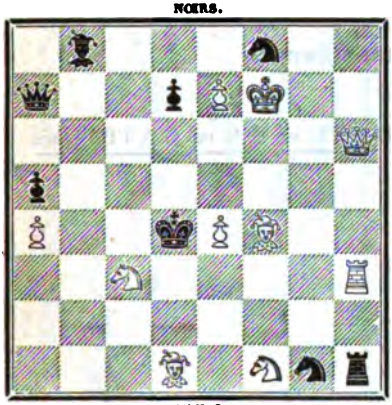
NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

3

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

V

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3
R 7 F	R 8 R	C 5 D ou T 4 R ou P 3 R, échec
T 5 F	?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
P 6 CR	P 7 CR	R 2 D	C 6 C ou F pr. D, échec
P 8 TR f. D	D pr. P	?	mat
	R pr. C	R 2 F	C 6 C ou F pr. D, échec
C 6 D	D 8 D	?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3
F 3 CR	P 5 R	D 2 ou 6 D ou 3 R ou 6 FR, échec
F pr. F	?	mat
	F 3 R, éch.	C 2 TD, échec
R 4 F	R 5 C	mat
	D pr. F	D fait mat
F 5 FR	?	

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3
F 2 R	F 6 CD	D 8 TD ou 3 C ou C 5 FD, échec
F pr. F ou D 1 R	?	mat

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

6

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

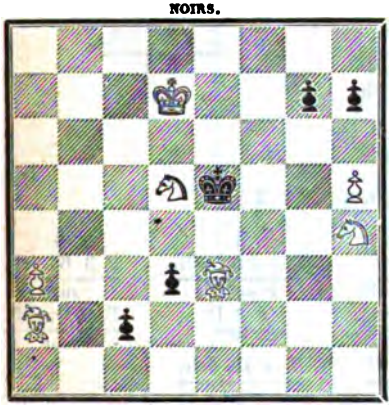
VI

IN DER BESCHRÆNKUNG ZEIGT SICH NUR DER MEISTER,
UND DAS GESETZ NUR KANN UNS FREIHEIT GEBEN,

par M. Adolph Bayersdorfer, à Munich.

1

NOIRS.



BLANCS.

Mat en quatre coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3
D 7 TR	C 5 R	C 4 F, éch.
T pr. D	?	mat
	F 7 F, éch.	D pr. T, éch.
C 3 FR	T pr. F	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4
R 2 F	T 1 TR	T pr. D	D 7 C, éch.
F 2 C	F pr. T	?	mat
		D 8 T, éch.	T pr. D, éch.
	T 1 FR	T pr. D	mat
	T 1 TR	D pr. D	T 8 T, éch.
D 3 T	D 7 D, éch.	?	mat

VI

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3	4
C 3 FD	F pr. P	C 3 FR, éch.	F 6 F ou 3 R, éch.
P 4 C	R 5 D	R pr. C ou 5 F	mat
		C 3 FR, éch.	F 6 R, éch.
	P 8 F f. D	F 4 F	mat
	C 3 FR, échec	F 6 R	C 5 D ou F 5 D ou 4 D, éch.
P 8 F f. D	R 3 F, meill.	?	mat
	R 7 R	F 6 R	C 3 FR, éch.
P 3 C	P pr. P, meill.	?	mat
	R 6 D	P 6 T	C 4 R, éch.
R 3 F	P 3 C	?	mat
		F 4 D, éch.	
	P 4 C	mat	
	C 3 FR, éch., etc.		
P 7 D			

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
C 3 FR	C 2 D	T 3 FR, éch.	P 3 R, éch.
F 3 C	P pr. C, meill.	P pr. T	mat
	T pr. P, éch.	T 3 D	T 4 D, éch.
F ou C 2 F ou F 7 F	R pr. T	?	mat
	T 3 T pr. P	T 4 R, éch.	
P pr. C	P pr. P.	mat	
	C pr. F	C 2 C, éch.	
F 8 R	?	mat	

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

4

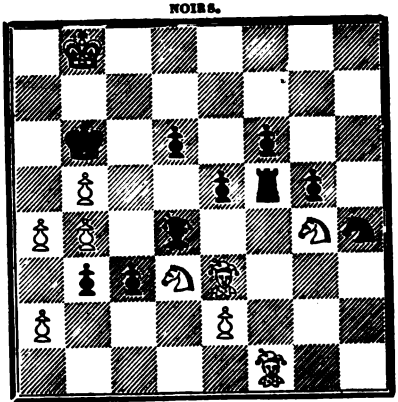
NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

5

NOIRS.



BLANCS.

Mat en cinq coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3	4	5
C 6 C	D pr. PT	F 4 TD	C 6 FD	C 7 R ou 4 D, éch.
F pr. C	P pr. D, meill.	T pr. F, meill.	?	mat
	D 7 D, éch.	D pr. F	P pr. T	D pr. P, éch.
C pr. C	T 6 R, meill.	T 3 R, éch., meill.	D 1 R	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

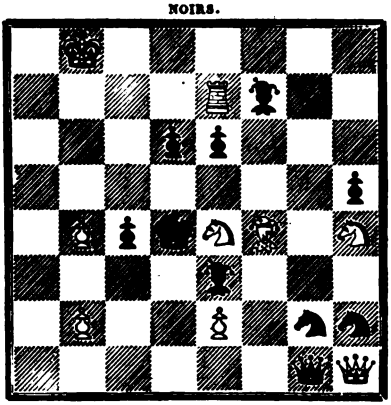
1	2	3	4	5
C 1 R	F 7 CR	C pr. P5D	C pr. P	P4D ou C3D ou 6 T, éch.
T pr. C, meill.	F pr. F, meill.	P pr. T	?	mat
			C 7 R	T 6 FD, éch.
		T 7 T	?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4	5
F 1 C	P 4 R	C 2 F	C 3 R	C 4 F ou 5 D, éc.
F pr. F	T pr. F	T pr. C	?	mat
	?	C 5 F	C 7 D ou P 5 T, éch.	C 7 D, éch.
		?	mat	mat
	C pr. T, etc.		C pr. P	
T 5 F		F pr. C	?	
	P pr. T, etc.			
T 6 F				
	F pr. C	F pr. T, etc.		
C 7 C	T 3 F			
	C 3 R	C 4 F ou F 3 R ou C 5 D, éc.		
?	?	mat		

6

NOIRS.



BLANCS.

Mat en cinq coups.

VII

MAGNA MICANT, PARVIS ALIQUANDO OCCULTIOR ARS EST,

par M. Walther Engelhardt, à Géra (Reuss).

1

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4	5
C 3 FD	D pr. D, éch.	D 7 C, éch.	T pr. P	T4RouD7Tou5RouC3ou5F,é.
F pr. F	C 6 R	F 4 R	?	mat
			D 2 C	C 3 ou 5 F ou C 5 C ou D 4 R,é.
		P 4 R	?	mat
		D pr. C2C	D 7 C, éch.	T pr. F, éch.
	F 3 R	R 4 R, meill.	R 5 F	mat
		T pr. F	C 6 C, éch.	D 5 F, éch.
	R 4 R	P 4 D	R 3 D	mat
			D pr. C2T, éc.	C 3 FR, éch.
		F 6 R	?	mat
D pr. D	C 5 F, éch.	F 5 R, éch.	T 7 D, éch.	T pr. F, éch.
	P pr. C	P pr. F	F 4 D	mat
F 7 F	D pr. C2T	F 5 R, éch.	T 7 D, éch.	D 5 R, éch.
	C pr. C, meill.	P pr. F, meill.	R 6 R	mat
F 3 C	D pr. C2T	F 5 R, éch.	C 5 FR, éch.	D 5 R ou T 7 D, éch.
	F 5 R	P pr. F	F ou P pr. C	mat
		C 3 FR, éch.	D pr. D, éch.	
	F pr. F	R 6 R	mat	
		F 5 R, éch.	T 7 D, éch.	
	C pr. C	P pr. F	mat	

VII

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2
C 4 FD	F 6 R, éch.
R pr. C	mat
	C 7 R, éch.
R pr. T	mat
	C 6 FR, éch.
C pr. T	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2
R 7 TR	C 5 FR, éch.
F pr. F, éch.	mat
	D 8 TR, éch.
C 2 R	mat

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

6

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2
T 1 D	C 6 FR, éch.
R pr. T, éch.	mat
R 3 R, éch.	C 4 FR, éch.
C pr. C	mat
T 8 TR	D pr. C4R, éch.
	mat
	C 7 R, éch.
	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2
T 4 CD	D 3 D, éch.
R pr. C ou 5 D	mat
R pr. P	C 7 R, éch.
T?	mat
	D 7 D, éch.
	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2
T 7 FD	D pr. F, éch.
F pr. F	mat
C pr. P6D	T 4 FD, éch.
R 6 FD	mat
P pr. P	F pr. F, éch.
D 3 FD	mat
	C 2 R, éch.
	mat
	C 5 CD, éch.
	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2
C 4 R	P pr. T, éch.
T pr. C	mat
F pr. T	C pr. P, éch.
	mat

VIII

VINCIT VERITAS,

par M. C. M. Baxter, à Dundee.

1

NOIRS.

BLANCS.

Les Blancs font mat en quatre coups.

3

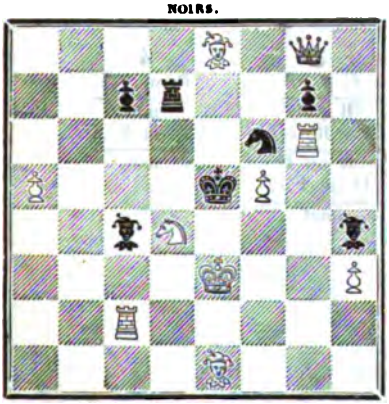
NOIRS.

BLANCS.

Les Blancs font mat en quatre coups.

4

NOIRS.

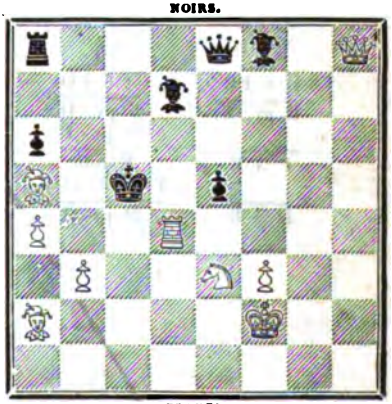


BLANCS.

Les Blancs font mat en trois coups.

5

NOIRS.



BLANCS.

Les Blancs font mat en quatre coups.

VIII

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3	4
D 5 FD, éch.	C 6 FR, éch.	D pr. PFR, éch.	F 3 T, éch.
R joue	R 3 R	R pr. D	mat
R pr. D	C 4 CD	P fait mat	
	?		

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3	4
D 3 D	C 6 FD, éch.	D 6 CR	C 5 R, éch.
C 8 R	R 3 FR	R pr. D	mat
	R 3 R	C 5 R, éch.	D 4 D, éch.
		R pr. C	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

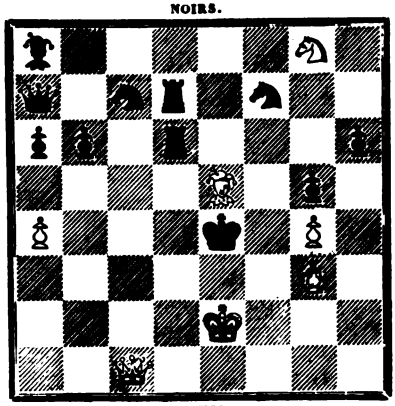
1	2	3
C 6 FD, éch.	R 4 R	D...
R 3 D	R pr. C, éch.	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4
D 6 FR	D 6 FD	C 4 FR	P ou F...
R pr. T	F pr. D	R joue	mat
F 3 R	D pr. P	D 4 R, éch.	P ou F...
D 3 R	R joue	R ou F	mat
	T 4 FD, éch.	D ou F...	
	D pr. T	mat	

6

NOIRS.



BLANCS.

Les Blancs font mat en quatre coups.

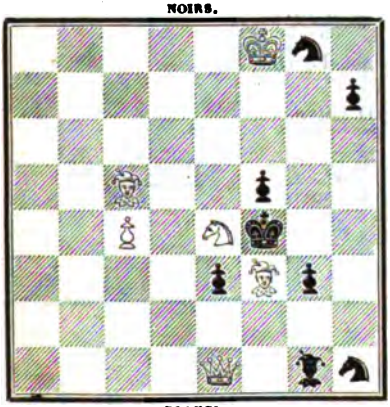
IX

(SANS DEVISE),

par M. S. Pavitt, à Londres.

1

NOIRS.



BLANCS.

Mat en quatre coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4
F 2 CD	D 2 FD	D 4 R, éch.	C ou F...
R 4 D	T pr. T	R pr. D	mat

IX

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

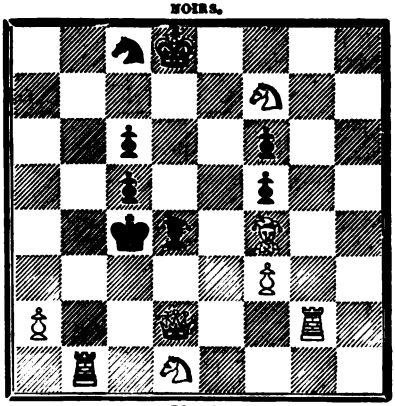
1	2	3	4
F 2 R	D 5 TD	F 7 R, éch.	D 1 TD
P pr. C	R 4 R	F 5 D	mat
	F 6 D	D 1 TD	D 5 R
R pr. C	R 5 D	?	mat
	F 6 D, éch.	D 3 FD, etc.	
C 7 FR	R pr. C		

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
D 8 R	D 4 TD	T 3 CD, éch.	C fait mat
F pr. C	T pr. D	?	
		D 3 CD	
	F 7 C	?	
		D pr. F, etc., etc.	
	F 6 T		
	C pr. T, éch.	D fait mat	
T pr. T	R pr. C		
	D pr. P, éch.	D pr. T	D pr. C, éch.
T 5 FR	T couvre	C couvre	mat

3

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

6

NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3
T 6 FR	C 3 R, éch.	C 5 FR
R 4 D	R joue	mat
	C 3 R, éch.	C fait mat
C joue	F pr. C	
	T pr. F	C fait mat
F 7 CD (ou ?)	?	

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3
D 5 TR	F 7 TR	C fait mat
P pr. D	F pr. F	
	C donne éch.	D pr. C
C 6 FR		mat
C 5 CR	D 7 TR	D fait mat
	?	
	D 6 TR, etc., etc.	
?		

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4	5
F 1 R	R 8 D	F 4 CD	T fait éch.	C fait mat
P 7 R	P 4 F	P 5 R		
	F 4 C, etc., etc.			
P 4 FR				
	T 8 D	F 3 CR	F pr. P	T fait mat
P 5 R	P 4 F	P 5 F	?	

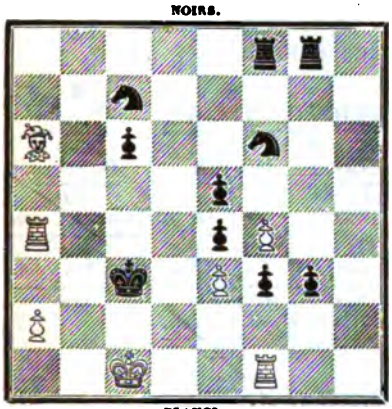
X

(SANS DEVISE),

par M. Francesco Discart, à Modène.

1

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

X

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3
T 2 FR	F 1 FR	T 4 FD, éch.
P pr. T	?	mat
	T 2 FD, éch.	T 3 TD, éch.
C pr. F ou 4 CD	R 6 D	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3	4
T 8 CD ou C 1 TD	T pr. PCD	C 4 FD, éch.	T, échec
C 4 D	C pr. C	?	mat
	T pr. PCD	D 5 FR	D, échec
C 2 D	C pr. F.	?	mat
	T pr. PCD	D 3 D	D ou F, éch.
F 2 D	T 1 TD	?	mat
	F pr. C, éch.	C 4 FD, éch.	D 2 TR, éch.
P 7 R	R pr. F	R pr. C	mat
	T pr. PCD	T ou F, éch.	
F pr. PCR, C 1 ou 5 FD ou P 4 FR	?	mat	

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3	4
R 1 CD	F 1 FD	P pr. PFR	P 5 FR, éch.
P 5 D	P 5 FR	R pr. C	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4	5
P 5 R, éch.	T 5 D, éch.	F 3 CD	D 5 FR, éch.	D ou T, éch.
P pr. PR	R 3 R	P 3 FR	?	mat
			T 8 D, éch.	D 5 FR, éch.
		P 8 CD fait D	D pr. F	mat
		D 4 R, éch.	D 2 FD, éch.	D 6 FD, éch.
	R pr. T	R 5 FD	R 4 D	mat
			D 6 FD, éch.	D 4 FD, éch.
		R 3 R	F 3 D	mat
	P pr. PFR, éch.	P pr. PRC, éch.	P pr. F f. D, éch.	
R 2 R	R 1 D	P 3 FR	mat	
		D 4 R, éch.	D ou T, éch.	
	P pr. PFR	?	mat	
		F 4 FR, éch.	D 5 FR, éch.	
	R 3 D	R 3 R	mat	
	D 5 FR, éch.	D 7 D, éch.		
R 3 R	R 2 R	mat		

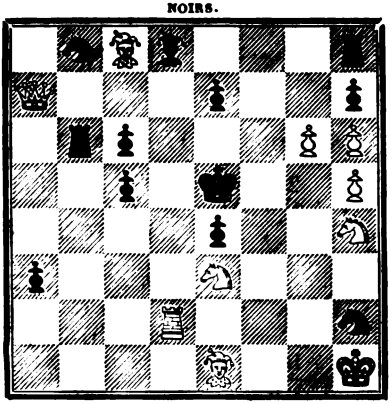
XI

ERRARE HUMANUM EST,

par M. Kirmay de Szirmai, à Königgrätz.

2

NOIRS.



BLANCS.

Mat en quatre coups.

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

XI

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
C4T 2 CR	D pr. P, éch.	T 6 D	F 3 CR, éch.
P pr. P3CR	F pr. D	R pr. 3 R ou C 2 D ou F pr. CFD	mat
			F 3 FD, éch.
			mat
		F pr. T	F 5 CD, éch.
			mat
		F 3 CR	C 4 FD, éch.
			mat

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

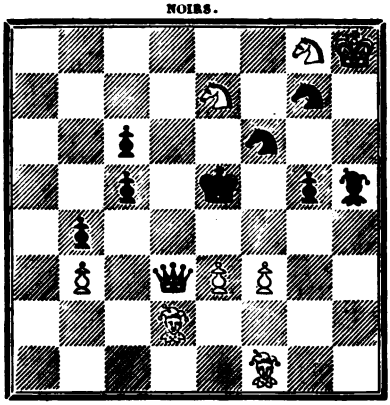
1	2	3	4
C pr. 5 R	C 4 D6FD	C 7 R, éch.	D 4 CD, éch.
P pr. F	F pr. F	R 5 D ou 5 R	mat
			D 6 CD, éch.
		R 3 D ou 3 R	mat
		D 8 D, éch.	D 4 D, éch.
	?	R 4 FD ou 5 R	mat
	C 4 D3FR	D 6 CD	D 4 D, éch.
R 5 R	F 7 R	?	mat
		D p. P4C, etc.	
	?		
	D pr. P5C, éch.	D 6 F, éch.	C 3 D, éch.
F pr. F	R 5 R	R pr. P5F	mat
	D pr. P5C, éch.	D 6 F, éch.	C 3 FR, éch.
F ou P pr. P5F	R 5 R	R pr. 4R	mat
	D 8 D, éch.	C 2 R	D, échec
T 7 T ou F 8 R	R 5 R	?	mat
		D 7 FD, éch.	D 6 FD, éch.
	R 5 FD	R 4 D	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3
C pr. P6D	C 8 R	F 6 D, éch.
R 4 FD	R 5 C, F ou D	mat
	R 3 C ou ?	F pr. P, éch.
		mat
	F 5 R, éch.	C 7 F, éch.
F ou T pr. P ou P7F	R pr. F	mat
		D 4 D, éch.
	R 4 FD	mat
	C 5 F, éch.	F 3 R, éch.
P 4 F ou 7 R	R 4 F	mat

5

NOIRS.

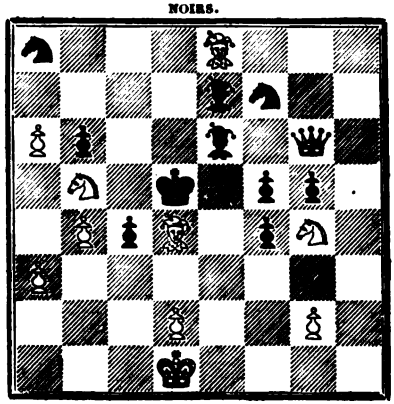


BLANCS.

Mat en cinq coups.

6

NOIRS.



BLANCS.

Mat en cinq coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4	5
C 8 FD	C 6 T	D 7 D	C 4 CR, éch.	F 4 FD, éch.
C 4 FR	F 3 ou 5 C	C pr. D	R 3 R ou 5 D	mat
			D 6 D, éch.	C 7 R, éch.
		C pr. C	R 4 F	mat
			F 4 FD, etc.	
		P 5 FD		
	C 6 C	D pr. F	F 4 FD, etc.	
C2C 1 R	F 3 D	C 3 D ou 2 C		
		C 7 F, éch.	C pr. P, éch.	P 4 FR, éch.
	F 5 C	R 3 R	R 4 R	mat
	D 6 D, éch.	C8F 7 R, éch.	C 6 T, éch.	D 2 TR, éch.
F pr. P	R 4 F	R 5 C	R 4 ou 5 T	mat
	D 6 D, éch.	D pr. C. éch.	D 7 R, éch.	
R 3 R	R 2 F	D 1 R	mat	

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4	5
F 3 FD	P 4 T	D pr. P6C	C 7 FD, éch.	F 5 R, éch.
C 1 D	F 1 F	C pr. D	R 3 D	mat
				C 2 FR, éch.
			R 5 R	mat
			D 4 D, éch.	F pr. F, éch.
		F 2 D	R 3 FD	mat
				D 5 R, éch.
			R 3 R	mat
			D 4 D, éch.	D 5 R, éch.
		P pr. C	R 3 R	mat
		D pr. F, éch.	F 6 FD, éch.	C 2 FR, éch.
	R 5 R	C pr. D	R 6 D	mat
		F pr. C, éch.	D pr. F, éch.	D ou C, éch.
	C 3 FD	R pr. F	F 3 D	mat
		P pr. P	C 3 R, éch.	F 4 D, éch.
	P 6 FR	F pr. P	R 4 F	mat
		D 7 C	D 4 D, éch.	D ou T, éch
	C 2 FR	F 2 D	R 3 F ou 3 R	mat
		P 3 D	D 4 R, éch.	D ou T, éch.
	P pr. C	F pr. P	R 4 FD	mat
	P 3 D	P pr. P, éch.	D pr. F, éch.	D 2 R, éch.
P pr. C	C 3 D	R pr. P	R 6 R	mat
	C pr. C, éch.	D pr. F, éch.	D 6 FD, éch., etc.	
C 2 FD	R 3 D	R pr. C		
	C 4 D	F pr.	D 6 R, éch.	D ou C, éch.
C 3 D	F 2 D	R 5 R	R 6 D	mat
	C pr. C	F pr. F, etc.		
C 4 R	F 2 D			

XII

EBORACUM,

par M. Walter Grimshaw, à Yorkshire.

1

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

XII

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3
F 4 FD	T 2 R, éch.	mat
P pr. F	?	
	F 2 R	P 4 CR
R 4 F	P pr. F	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
C 1 FD, éch.	F 8 CR, éch.	C 6 FR	mat
D pr. D	R 1 T	?	

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

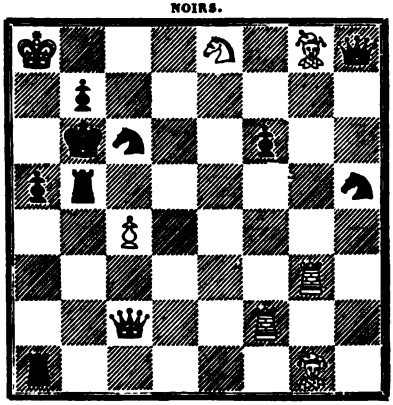
1	3	3	4
R 7 D	P 5 FR	C 6 R, éch.	T fait mat
T 4 TR	F pr. P, éch.	R 5 R	
		C 6 R	C pr. P
	D pr. P, éch.	R 5 R	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3	4
C 2 FD, éch.	C 1 TD	P 5 TR	P pr. C, éch.
R 2 T	P pr. C f. D	D pr. F	mat

6

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

XIII

LET NONE PRESUME TO WEAR AN UNDESERVED DIGNITY,

par M. S. H. Hopwood, à Manchester.

1

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3
D 5 FR	D 1 CD	mat
C 4 R	?	
	D 5 FD	T 5 FR, éch.
T 5 CD	R pr. D	mat
	D pr. T, éch.	mat
C 5 D	C pr. D	
	T 2 CD, éch.	D 6 R
T 4 FD	C 5 C	mat

XIII

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3
C 6 D	T 5 FD	D 7 TR
P pr. C	T pr. T	mat
	C 4 FD, éch.	D fait mat
R pr. T	R joue	

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3
D 1 TR, éch.	F 8 FD	D pr. F
R pr. C	F pr. P	mat
		D 7 TR, éch.
	P f. D.	mat

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

XIV

AUDACES FORTUNA...,

par M. Paul Loquin, à Bordeaux.

1

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3
T 1 FD	T 1 TR	C 3 R, éch.
R 4 FD	D pr. C, éch.	mat
	D pr. P, éch.	C pr. PC
F 3 T	P 4 R	mat
	D 1 TR, éch.	D 3 F
R 5 R	R 6 D	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4
F 6 D	P 5 R	D 8 TD	P 5 FD
R pr. C	R 2 D	?	mat
	P 5 R	D 8 TD, éch.	P 5 FD
F pr. C	F pr. P	R 2 D	mat
	C 6 FR	D 1 CD	D f. mat
P 5 R	?	?	

XIV

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

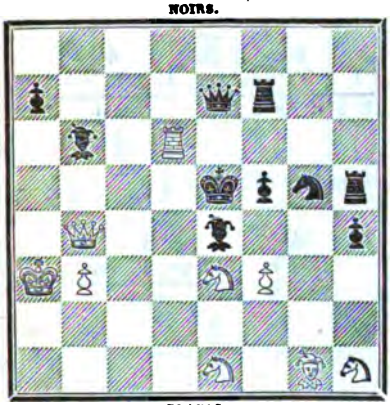
1	2	3
D 7 D	C 6 T	C pr. T, éch.
T pr. D	R 1 ou 3 F	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
C 4 F, éch.	T 5 R, éch.	T 5 F, éch.	F 2 F, éch.
P pr. C	R pr. T	R 5 D	mat

3

NOIRS.

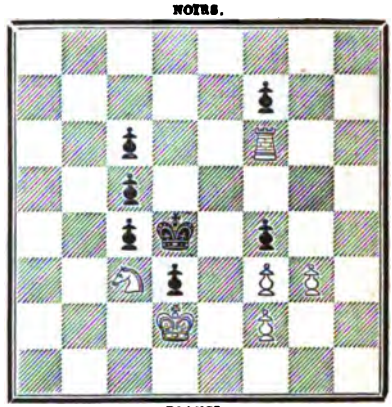


BLANCS.

Mat en quatre coups.

6

NOIRS.



BLANCS.

Mat en cinq coups.

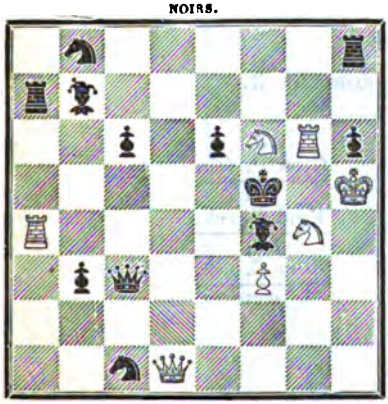
XV

QUI TERRE A GUERRE A,

par M. Sœrensen, à Aalborg (Danemark).

1

NOIRS.

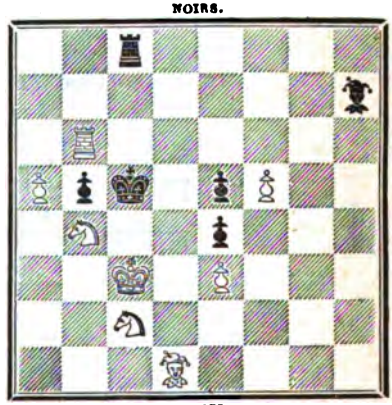


BLANCS.

Mat en cinq coups.

3

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3	4
C 3 D, éch.	D 4 FR, éch.	F 2 T, éch.	C 2 F, éch.
F pr. C	R pr. D	R 5 R ou 5 C	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4	5
T 6 R	P pr. P	P 5 F	F 4 F	P pr. P, éch.
P pr. T	P 4 R	P 5 R	P 6 R	mat

XV

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3	4	5
C 8 C	D 6 D	T 6 F, éch.	C 3 R, éch.	T 4 R, éch.
T pr. C	F pr. D	D pr. T	R 4 R	mat
	D 6 D	D 8 FR	D pr. T, éch.	C 7 F, éch.
F 8 F	F 4 CR	T 2 FR	?	mat
	T pr. D	D 4 D	D 6 D	D 6 F ou C, éch.
D 2 CR	F 3 TD	P 4 R	?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3
F 3 F	C 4 D	C ou P, éch.
F pr. P	?	mat
	P 4 R	T ou C, éch.
P pr. F	?	mat
	F pr. P	T ou C, éch.
F 1 C	?	mat

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

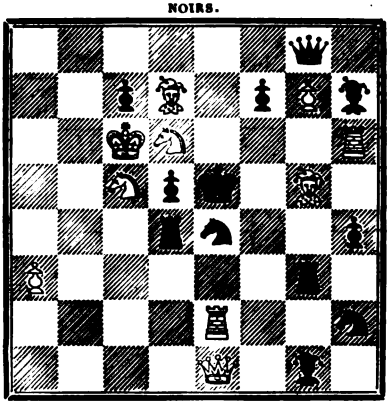
XVI

L'EXERCICE FAIT LE MAÎTRE,

par M. Ed. Reinald Schulz, à Monaco, près Nice.

1

NOIRS.



BLANCS.

Mat en cinq coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3	4
T 7 T	C pr. P, éch.	D pr. P5D, éch.	T 7 D, éch.
P 8 R f. D	C pr. C	R pr. D	mat
	C pr. P, éch.	D pr. T, éch.	T 7 D, éch.
T 5 R	C pr. C	P pr. D	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4
C 2 F	C 4 R	D 4 T, éch.	C 5 F, éch.
R 5 F	R 6 C	R pr. D	mat
		D 7 D, éch.	D 4 F ou 5 C, éch.
	R 4 D	?	mat
	C 4 R	C 4 C	C 4 R, éch.
R 3 D	R 2 F	?	mat
	D 6 R, éch.	C 4 R, éch.	
FC ou P joue	R 4 F	mat	

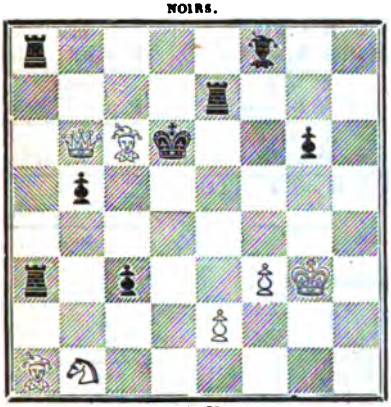
XVI

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3	4	5
C 3 D, éch.	C 4 FD, éch.	T pr. C5R, éch.	F 6 FR, éch.	D 4 CD, éch.
T5D pr. C	R 5 D	F ou P pr. T	R pr. C	mat
		D 5 TD, éch.	F 6 FR, éch.	D 5 R, éch.
	P pr. C	R 5 D	C pr. F	mat
			D pr. F, éch.	D pr. T, éch.
		F 4 FD	T 4 D	mat
T6CR pr. C	F 6 FR, éch.	D pr. P, éch.	D 5 TR, meill.	D pr. C, éch.
	R 5 FR	R 6 FR, meill.	C 5 CR	mat
				F 5 R, éch.
			R 6 CR	mat

2

NOIRS.



BLANCS.

Mat en quatre coups.

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

5.

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

6

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
F 5 D, éch.	C 2 D	T 5 R, éch.	D pr. P, éch.
R pr. F	P pr. C	R 5 FD	mat
		P 4 R, éch.	P 4 FR, éch.
	F pr. T	R 4 R	mat
		P 4 R, éch.	P pr. T, éch.
	T 5 TD	T pr. P	mat
	D 7 FD, éch.	P 4 FR	D 5 R, éch.
R pr. T	R 3 FR, meill.	F 2 R ou T 2 TD	mat
			D 7 FR, éch.
		?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3	4
F pr. C, éch.	C pr. D, éch.	R 1 R	D 5 R, éch.
D pr. F, éch.	R 5 R	R pr. C	mat
	D 5 FD, éch.	D 2 FD, éch.	F 5 FD, éch.
R 5 FD	R 6 CD	R 6 TD	mat
	C 6 FR, éch.	D pr. P, éch.	D 7 TR ou 5 D, éch.
R 5 R	R 4 FR	R 3 C ou 4 R	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4
D 2 R, éch.	T 5 TD	T pr. F ou C	C 3 FR ou 6 R, éch.
R 5 D	F ou C 4 CD	?	mat
		D 2 D, éch.	D 3 FD, éch.
	F 3 FD	R pr. P	mat
	T 6 CR	C 6 R, éch.	D 2 ou 5 TR, éch.
R 5 FR	R 6 CR, meill.	R 5 ou 6 T	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4
T 3 FR	R 5 CD	T pr. C	D 7 D, éch.
P 3 CD	C 6 FD, éch.	P 5 D	mat
			T 3 D, éch.
		?	mat
		D 8 CR, éch.	D 8 T ou C 2 D, éch.
	C 4 FD	C 3 R ou R 5 R	mat
	T 3 D, éch.	C 6 CD, éch.	D 7 D, éch.
C 4 FD	C pr. T, meill.	R ?	mat
	T 3 D, éch.	D 8 FD, éch.	T 6 D, éch.
T 2 TR	R 3 FD	T 2 FD	mat
	D 8 FD, éch.	D 7 D, éch.	D 3 D, éch.
R 3 FD	R 4 D	?	mat

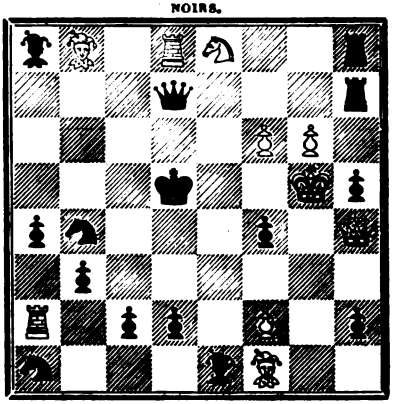
XVII

(SANS DEVISE),

par M. Xavier Marquez, à Burgos (Espagne).

1

NOIRS.



BLANCS.

Mat en quatre coups.

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

XVII

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3	4
D 3 TR	D 3 FD, éch.	F 5 R, éch.	F pr. D, éch.
R 5 D	R pr. D	D 5 D	mat
	T pr. D	D 3 FD, etc.	
R 5 R	F 4 D		
	D 6 R, éch.	F 4 FD, éch.	F pr. D, éch.
C 3 FD	R pr. D	D 5 D	mat
	D pr. C, éch.	F 6 D, éch.	D, échec
C 6 D	R 4 FD	D pr. F ou R joue	mat
	D 5 FR, éch., etc.		
T 2 R			

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

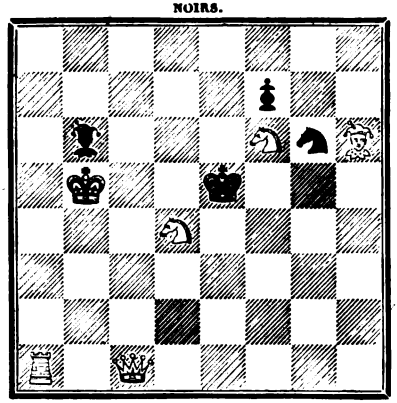
1	2	3
R 8 CD	D 7 CD	D, éch.
R 4 R	?	mat
	D 7 CD, éch.	C 3 D, éch.
R 4 FD	R pr. T	mat
		D 7 R, éch.
	C 6 C	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3
D 7 R	T pr. P, éch.	C 6 D, éch.
D 5 D	R 5 FD, éch.	mat
		D 6 D, éch.
	R pr. T, éch.	mat
		P 4 FD, éch.
	D pr. T	mat
		T pr. D, éch.
	T pr. T	mat
	P pr. C3D	D pr. P, éch.
D pr. T	C pr. P6D	mat
		D 6 D, éch.
	D pr. T	mat
	D 6 D, éch.	P 3 F, éch.
T6F 5 F	R pr. T	mat

3

NOIRS.



BLANCS.

Mat en deux coups.

6

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

XVIII

IN OMNIBUS GLORIFICETUR DEUS,

par M. Lambert Karner, à Mausern (Autriche).

1

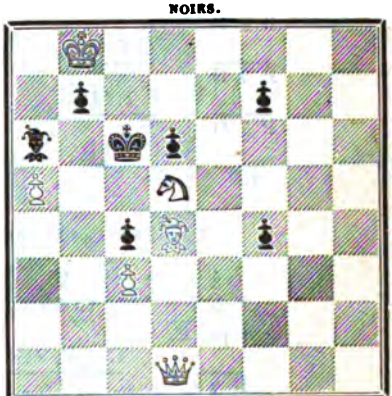
NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

2

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2
T 6 T	D 5 FD, éch.
R 3 D	mat
	D 5 CR, éch.
R pr. C3F	mat
	D 3 R, éch.
R pr. C5D	mat
	D pr. C, éch.
C 5 FR	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2
F 4 R	F 6 D, éch.
P pr. F	mat
	D 4 C, éch.
R pr. F	mat
	D pr. P, éch.
R 4 F ou P 7 F	mat

XVIII

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

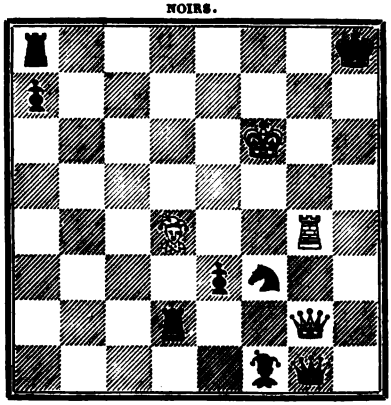
1	2	3
F 2 T	T 4 T	F pr. PF ou C 7 FD, éch.
R 4 D	?	mat
	C 6 D, etc.	
P 4 D		
	F 1 CD	T 5 F, éch.
P 7 D	?	mat
	C 7 FD	C 7 FR, éch.
C?	?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3
F 5 F	C 6 C	D 5 D ou 4 T, éch.
R pr. F	?	mat
	C 7 F, éch.	D 5 D ou 1 TR, éch.
R 4 C	?	mat
	C 7 F, etc.	
?		

4

NOIRS.

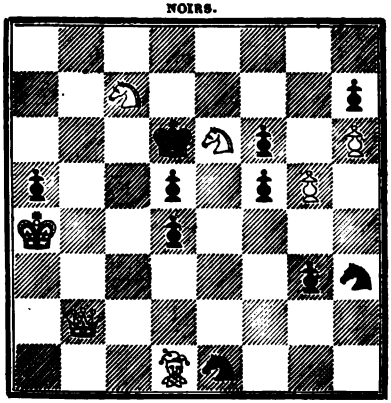


BLANCS.

Mat en quatre coups.

6

NOIRS.



BLANCS.

Mat en quatre coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4
T 5 C	R 6 C, éch.	D pr. T, éch.	D pr. T, éch.
C pr. T	T pr. F	T 8 D	mat
	R 7 F, éch.	F pr. C, éch.	T 4 T, éch.
D ou T pr. D	C 4 R, éch.	R 2 T	mat
	R 2 F, éch.	D pr. T, éch.	T 5 T, éch.
F 6 D	C pr. F	R 2 T	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4
C 5 FD	C 8 R	R pr. P	D 3 F ou 5 C, éch.
R pr. C4F	P 6 D	?	mat
	C 8 R	C 6 R, éch.	D, éch.
R 4 R	R 4 F	?	mat
	D 7 C, éch.	D 7 D, éch.	D 7 FD, éch.
R pr. C2F	R 3 D	?	mat
	D 7 C	C7F 6 R, éch.	D ou F, éch.
R 2 R	R 2 F	?	mat
	R1D ou F	C7F 6 R, éch.	D, échec
		?	mat
		C 8 R, éch., etc.	
	R 3 D	?	
	D 8 C	C pr. P, éch.	F 5 T, éch.
C pr. P	R 2 R	R 2 F	mat
		C 6 T, éch.	D 3 ou 7 C, éch.
	R pr. C4F	?	mat
	D 6 C, éch.	D pr. P, éch.	C pr. P, éch.
C 6 D	R 4 R	R 5 F	mat
	C7F 6 R	D 7 ou 8 C, éch., etc.	
C 6 F	?		
	C 8 R, éch.	D pr. P. éch.	F 5 T, éch.
P 6 D	R 2 R	R pr. C	mat
	C 8 R	F 4 C	D 8 C ou 2 R, éch.
R 4 R	P 5 F	?	mat

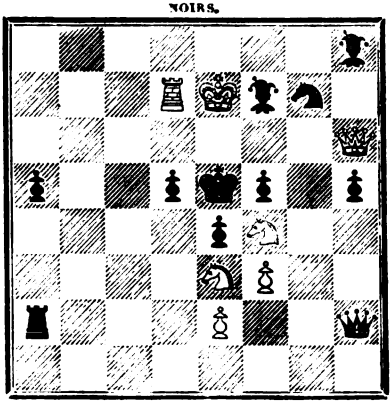
XIX

L'EMPIRE C'EST LA PAIX,

par M. G. L. de Boer, à Heerenveen (Pays-Bas).

1

NOIRS.



BLANCS.

Mat en cinq coups.

2

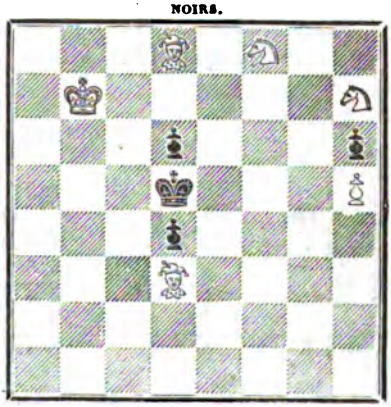
NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

3

NOIRS.



BLANCS.

Mat en cinq coups.

XIX

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3	4	5
C 4 C, éch.	P 3 R	T pr. P, éch.	C 6 C, éch.	P 4 F, éch.
PT pr. C	D pr. D	F pr. T	D pr. C	mat
		D pr. D, etc.		
	D 5 T, éch.			
	D 6 CD, éch.	T 7 F. éch., etc.		
R 4 D	R 3 F			

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
R pr. PC	D 8 T, éch.	D pr. C, éch.	D pr. P5F, éch.
P pr. C	C 3 F	R 5 R	mat
	P 3 F, éch.	P pr. P, éch.	T 3 R, éch.
F pr. F	C pr. PCR	R 5 R	mat
	C pr. P	T pr. P, éch.	C 6 R. éch.
P 5 T	C pr. P	C 5 R	mat
	C 8 C	C 6 F, éch.	C 5 R, éch.
P 4 F	C pr. PCD	R 5 F	mat
	C 5 F	F 6 F, éch.	T 3 T, éch.
F 7 D	C pr. C	R 5 R	
		D 8 T, éch., etc.	
	P pr. C		
		P 3 F, éch., etc.	
	C pr. PCR		

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3	4	5
F 4 TR	F 1 R	F 5 TD	F 8D	F 7 F ou R, éch.
R 4 F	P 4 D	R 3 D	?	mat
		R 6 C	F 3 C, éch.	C 3 F, éch.
	R 4 D	R 4 R	R 4 D	mat
	F 3 C, éch.	R 7 F	F pr. P, éch.	C 3 F, éch.
R 4 R	R 4 D	R 4 F	R 4 D	mat.

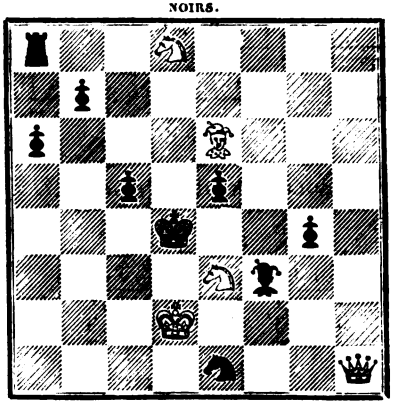
XX

UBI BENE IBI PATRIA,

par M. H. Godeck, à Monaco.

3

NOIRS.

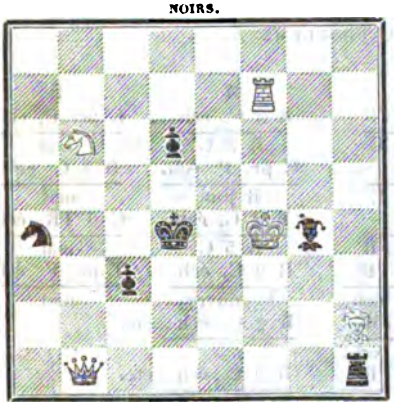


BLANCS.

Mat en trois coups.

4

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

XX

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3
F 8 FD	C 6 R, éch.	D 7 TR, éch.
T pr. F	R 5 R	mat
	C 6 R, éch.	F ou P, éch.
F pr. D	R 5 R	mat
	C 6 R	F ou D, éch.
R 5 R	?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

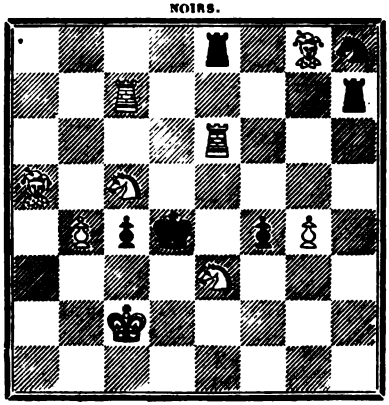
1	2	3	4
T 5 FR	F 1 CR	D pr. T, éch.	D 1 D, éch.
F pr. T	T pr. F	R 6 D	mat
	R pr. F	D pr. T	D 4 FD, éch.
F 6 FR	T 8 FR	P 7 FD	mat
			F 1 CR, éch.
		?	mat
		D 4 CD, éch.	T 5 D, éch.
	P 7 FD	R 6 D	mat
	T 5 D, éch.	C pr. C, éch.	D 5 CD, éch.
P 7 FD	R 6 F	R 5 F	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4	5
D pr. T, éch.	F 5 FR	T 1 TR	R 3 C, éch.	C pr. P, éch.
P pr. D	P pr. F	R 4 T	R 3 C	mat
			C pr. P. éch.	R 2 C, éch.
		R 5 C	R joue	mat
			R 2 C, éch.	C 6 TR, éch.
		P 5 FR	R 5 C	mat
		T 1 TR	R 2 C, éch.	T pr. F, éch.
	F 3 D	P 5 R, éch.	F couvre	mat
		T 1 TR	R 2 C, éch. etc.	
	F pr. P	F 6 C, éch.		
		T 1 TR	R 2 C, éch., etc.	
	C 3 FR	C 5 CR, éch.		

1

NOIRS.



BLANCS.

Mat en quatre coups.

XXI

LA DEVISE DE CETTE SCIENCE EST TRAVAIL ET PATIENCE,

par M. J. Cruchon, à Avranches.

1

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4
T 7 D. éch.	T 4 R, éch.	C 5 FR, éch.	Cpr.F 7 D, éch.
T pr. T	T pr. T	R 4 R	mat

XXI

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3
D 4 TR	T pr. PD, éch.	D 8 D, éch.
D pr. C	R pr. T	mat
	C 8 CR	C 6 FR, éch.
T pr. D	?	mat
	T pr. PD, éch	T pr. D, éch.
C 4 CR	D pr. T	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3
F 6 D, éch.	D 2 CD	D pr. PT, éch.
R pr. F	C pr. T	mat
		D 8 C. éch.
	P pr. C	mat
		C 2 F, éch.
	C pr. C	
		D 4 D, éch.
	C pr. P	mat
	D 7 F, éch.	F 7 R, éch.
R 3 F	P pr. D	mat
		D 4 FR. éch.
	R 4 C	mat
	D 2 D, éch.	T 3 D, éch.
R 5 D	R pr. P	mat

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

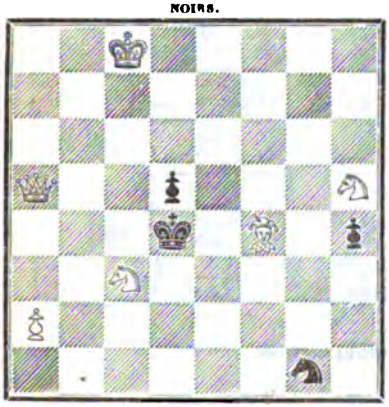
Mat en cinq coups.

XXII

RÉ.

2

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3	4
D 8 C	D 8 TD	C pr. P, éch.	D 1 TD, éch.
T 3 R	T pr. F	F pr. C	mat
		D pr. F	C 5 C, éch.
	PC pr. PF	?	mat
		F pr. D	D 5 D ou P 3 R, éch.
	PD pr. PF	?	mat
	P 3 R, éch.	D 8 D	D pr. PC, éch.
F pr. PF	F pr. P	?	mat
	CD pr. D	D pr. T	F 5 R, éch.
PD pr. PR	T 3 R	P pr. D	mat
			D 5 D, éch.
		?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4	5
C 1 FD	C 2 R	C 3 C	C 5 F, éch.	C 7 R, éch.
P 3 C	P 2 C	R 3 D	R 4 D	mat
			C 5 T, éch.	C 6 F, éch.
		R 4 R	R 4 D	mat

XXII

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

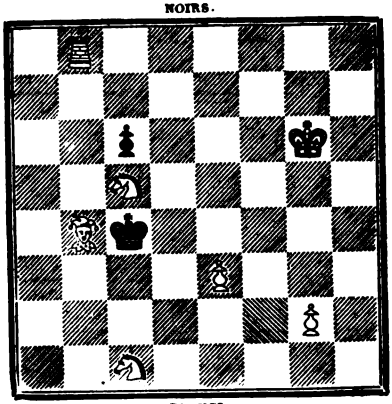
1	2	3
D 5 C	F 3 R	D 3 C, éch.
R pr. C	?	mat
	F 2 D	D pr. P, éch.
P joue	?	mat
	F 5 R, éch.	D pr. P, éch.
C 7 R ou C 6 T	R pr. F	mat
		D pr. C, éch.
	R joue	mat
	C 2 R, éch.	D 1 C, éch.
C 6 F	R joue	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3
F 5 F	C 6 F	F 4 ou 6 D, éch.
R joue	R pr. C?	mat

4

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

5

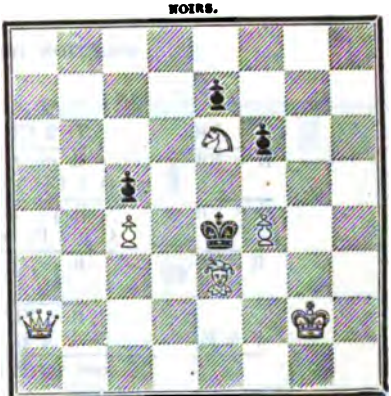
NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

6

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3
C 4 T	C 3 F	T 8 F, éch.
P joue	P pr. F	mat
	C 6 C, éch.	D 8 R, éch.
R joue	?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3
C 8 C	D 6 D, éch.	F 4 F, éch.
P 4 F	R pr. D	mat
	D 6 D, éch.	D 4 F, éch.
R pr. P	R joue	mat
	D 3 C, éch.	D, échec
F 4 D	R joue	mat
	C 7 D, éch.	D 7 T, éch.
F 5 R	R joue	mat
	P 4 F, éch.	F 5 C, éch.
F 5 C	R pr. P	mat
	C 7 D, éch.	D pr. F, éch.
C 5 R	R joue	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3
R 1 FR	D 2 CR	D 5 D, éch.
R 4 FR	R pr. C	mat
	D 2 CR, éch.	D 2 R, éch.
R 6 FR	R pr. F	mat
	C pr. P, éch.	D 2 FR, éch.
R 6 D	R pr. F	mat
		D 3 CD, éch.
	R 6 FD	mat
P 4 F	F 4 D	D 2 C ou R, éch.
	R joue ou P pr. F	mat

XXIII

AH! MES PAUVRES OURSONS, VOUS TROUVERA-T-ON ASSEZ LÉCHÉS?...

par M. Léopold Garraud, à Toulon.

3

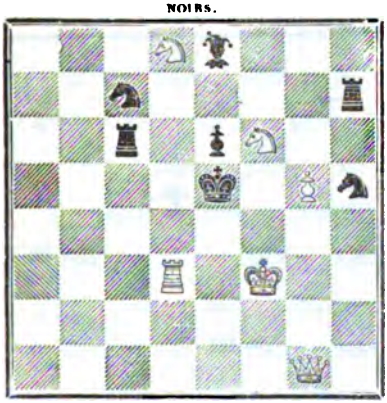
NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

4

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

XXIII

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3
C pr. F, éch.	F 5 R, éch.	D pr. T, éch.
R pr. P	R pr. F	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3
D 4 C	D pr. P, éch.	T 5 D, éch.
T 5 FD	C pr. D	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4
F pr. T, éch.	T 8 R, éch.	T 8 FD, éch.	C 8 C, éch.
D pr. F	R pr. T	R 2 R	mat

XXIV

AMBESAS,

par M. Aimé Gautier, à Bercy.

1

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

3

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

XXIV

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2
R 3 F	C pr. F, éch.
F pr. P, éch.	mat
	T pr. C, éch.
C pr. C, éch.	mat
	F couvre, éch.
T ou D, éch.	mat
	F 4 F, éch.
P 4 D	mat
	F 6 F, éch.
P 6 D	mat
	F pr. C, éch.
C, échec	mat
	F, échec
?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2
D 4 F, éch.	F 8 D ou 1 F, éch.
R pr. C ou T	mat
	F 7 R, éch.
F pr. D	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2
C 6 F	T 2 T, éch.
D pr. C	mat
	D 4 C, éch.
D pr. T	mat
	D 3 C, éch.
D 4 F	mat
	T 5 T, éch.
D 5 F	mat

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en deux coups.

XXV

FLOSCULI,

par M. H. Dallier, à Reims.

1

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2
F 8 T	D 7 C, éch.
T pr. F	mat
	D 6 F, éch.
T 2 T	mat
	D 7 C, éch.
R ou C joue	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2
D 1 TD	D pr. D, éch.
D 8 T, écu.	mat
	C 2 F, éch.
D pr. D (P ou F joue	mat
	D 4 D, éch.
C joue	mat
	C 5 F, éch.
P 4 C	mat

XXV

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

1	2	3
F 6 D	R pr. D	D 3 D, éch.
P 8 C 1. D, écu.	R 5 R ou ?	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 3.

1	2	3
D 6 R	D 6 D	D 5 FD, éch.
R 6 FD	R 5 F	mat

4

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

6

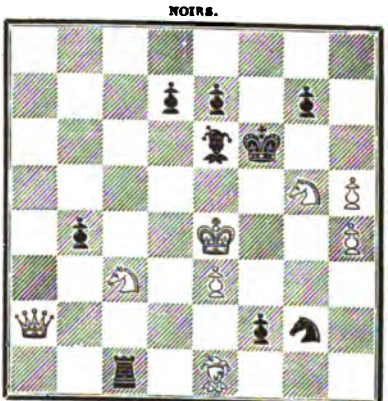
NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

7

NOIRS.



BLANCS.

Mat en deux coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3	4
F 6 D	F 2 CR	F 1 TR	C 5 CD, éch.
P 5 F	P 6 F	P 7 F	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4
C 2 R, éch.	F 3 CD	T 5 D, éch.	T 1 D, éch.
R 6 D	R 7 D	R 8 R	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4
C 8 FR	F 2 CD	C 3 D	C 4 FR, éch.
P 6 T	P pr. F	P 8 C f. D	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 7.

1	2
D 5 D	C pr. F, éch.
F pr. D, éch.	mat
F 4 FR, éch.	D pr. F, éch.
	mat
	D6R pr. F, éch.
P 3 D	mat
	D 5 R, éch.
?	mat

8

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

9

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

10

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

11

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 8.

1	2	3	4
D 4 CD.	D 7 R, éch.	C 6 D, éch.	D pr. F, éch.
P f. D, T 8 R, P 3 CR	R 4 F	R 5 F	mat
	D 6 D, éch.	D 6 CR, éch.	D 4 CR, éch.
R 3 R	R 4 F	R 5 F	mat
	R5D pr. P	D 4 R, éch.	D 6 CR, éch.
R 4 F ou 4 C	F 4 CR	R 3 F	mat
		D 4 CR, éch.	D 6 CR, éch.
	R 4 F ou 4 T	R 3 F ou 3 T	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 9.

1	2	3
D 6 CD	D 6 CR, éch.	D 3 CR, éch.
R 5 C	R 6 T	mat
	D pr. F, éch.	D 4 TR, éch.
R 4 C	R 5 C	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 10.

1	2	3	4
C 8 R	T 6 CR	T 6 TD, éch.	C 7 FD, éch.
R 4 C	R 5 T	R 4 C	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 11.

1	2	3	4
C 7 D. éch.	T 5 D, éch.	T pr. F, éch.	D pr. P, éch.
R 4 F	F 4 R	R 5 F	mat
		R pr. P, éch.	D 3 R, éch.
	R 5 R	R 5 F	mat
		D pr. P, éch.	D 3 R, éch.
	R 5 F	R 5 R	mat
	D pr. P, éch.	D 5 D, éch.	D 5 R, éch.
R pr. T	R 5 R	R 5 F	mat

12

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

13

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

14

NOIRS.

BLANCS.

Mat en trois coups.

15

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 12.

1	2	3	4
T 6 C	R 2 R	T 6 TR	T 6 R, éch.
R 5 R	R 4 R	R 5 R	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 13.

1	2	3	4
R 2 F	T. 1 D	T 1 TR	T pr. P, éch.
P 7 T	R 6 T	R 5 T	mat
			C 5 C, éch.
		P 5 T	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 14.

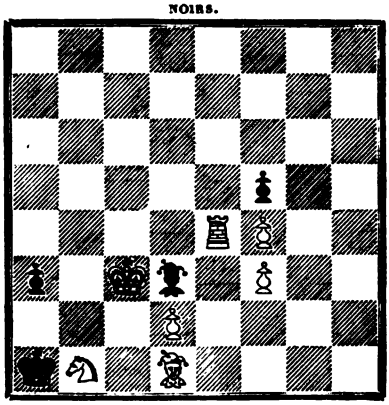
1	2	3
C 2 C	R 5 F	D 5 D, éch.
R 4 R	R 5 R	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 15.

1	2	3	4
F 6 R	P 3 F	F 6 D	C 5 C, éch.
P 6 C	P 7 C	P f. D	mat

16

NOIRS.



BLANCS.

Mat en quatre coups.

XXVI

CENT FOIS SUR LE MÉTIER,

par ***, à Langres.

1

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

2

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 16.

1	2	3	4
T 1 R	C 3 T	C 2 FD, éch.	F pr. F, éch.
P 7 T	F 8 C	F pr. C	mat
	F 3 C	F 1 D	F 2 FD, éch.
F pr. C	P 7 T	R joue	mat
	F pr. F	F 3 C, éch.	C pr. P, éch.
F 7 F	R 7 T	R 8 T	mat
	F 3 C	T pr. F	C 3 T, éch.
F 7 R	F 8 D	P 7 T	mat
		C 3 T, éch.	T pr. F, éch.
	P 7 T ou F 6 D	F 8 D ou F 8 C	mat
	C3T pr. P	C pr. F	F 3 C, éch.
F 5 FD	R 7 T	R joue	mat
		F 3 C, éch.	T pr. F, éch.
	F?	F couvre	mat
	P pr. F	C 3 T	F, échec
F 5 R	P 7 T	P pr. P	mat
		F 3 C	C 3 T, éch.
	P pr. P ou R 7 T	?	mat
	F 3 C, éch.	C 3 T, éch.	T pr. F ou C 2 FD, éch.
R 7 T	R 8 T	F 8 C	mat

XXVI

SOLUTION DU PROBLÈME 1.

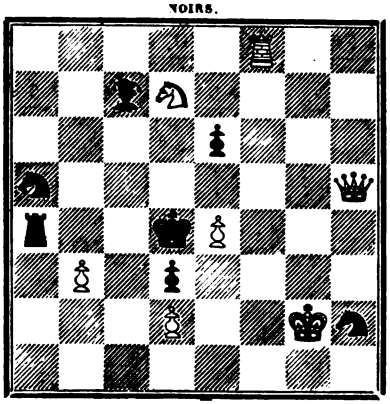
1	2	3	4
F 2 R, éch.	F 1 FR	C 2 R	C 3 CR, éch.
R 5 R	P 4 F	R 3 D	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 2.

1	2	3	4
C 4 D, éch.	R 2 D	P pr. P	F 6 FR, éch.
R pr. C	P 5 CD	R pr. C	mat

4

NOIRS.



BLANCS.

Mat en trois coups.

5

NOIRS.

BLANCS.

Mat en quatre coups.

6

NOIRS.

BLANCS.

Mat en cinq coups.

SOLUTION DU PROBLÈME 4.

1	2	3
T 4 FR	D 5 FD, éch.	C 6 F, éch.
F pr. T	R pr. P	mat
C pr. P ou ?	D 5 D, éch.	P 5 R, éch.
P 4 R	P pr. D	mat
	D 2 F, etc.	

SOLUTION DU PROBLÈME 5.

1	2	3	4
D 7 T	D 3 R, éch.	C 5 D, éch.	F 5 F, éch.
R 5 F	R pr. D	R pr. P	mat
R 7 T	D 2 FR	P 3 C, éch.	F 7 C, éch.
R 4 T	F 3 T ou P pr. P	R 8 T	mat
	P 4 F	P 3 C, éch.	F pr. P, éch.
	D 3 R, etc.	R 6 T	mat

SOLUTION DU PROBLÈME 6.

1	2	3	4	5
T 5 TR	P 3 R	C 4 D, éch.	P pr. T	PD ou F, éch.
P pr. C	T pr. F	T pr. C	?	mat

ESSAIS THÉORIQUES

COMPRENANT

LA CLASSIFICATION NOUVELLE ET MÉTHODIQUE DES OUVERTURES

ET

LE CODE DES LOIS ET DU RÈGLEMENT

DU JEU DES ÉCHECS.

L'expérience l'a prouvé, et jusqu'à présent, du moins, il a été impossible de réaliser un des principaux objets des grands meetings de Joueurs d'Échecs. Sur presque tous les programmes nous voyons qu'il est question de réviser les lois du jeu et de fixer la théorie; mais tous les Congrès qui se succèdent échouent dans cette entreprise, ou plutôt il faut dire que les Joueurs éminents qui auraient la compétence voulue pour discuter ces difficiles questions sont entièrement absorbés par les parties à jouer dans les Matchs et dans les Tournois. Sous ce rapport, le Congrès de Paris, en 1867, n'a point marqué de progrès sur les Congrès précédents; cependant, la réunion d'un certain nombre des meilleurs Joueurs a donné lieu à des controverses qui trop souvent dégénéraient en disputes stériles, mais qui, d'autres fois, labouraient utilement le terrain. Tel théoricien, connu par ses analyses savantes, nous faisait une courte visite et nous communiquait de vive voix ses idées dernières; tel autre, empêché de se rendre au Congrès, prenait la peine d'écrire de précieuses notes sur les points à débattre. — Nous ne voudrions pas que ces éléments fussent perdus pour le public, et peut-être nos Joueurs français seront-ils particulièrement satisfaits de trouver dans cet ouvrage, sous forme d'appendice, une nouvelle classification des débuts et un code très-simplifié des lois fondamentales et du règlement du jeu des Échecs; nous avons cru nécessaire d'ajouter certains développements aux articles sur lesquels l'opinion des Joueurs est le plus divisée.

CLASSIFICATION DES DÉBUTS.

Les auteurs ont adopté des classifications fort différentes, et, la plupart

du temps, assez confuses. Nous allons faire passer sous les yeux du lecteur celles de deux ouvrages modernes. Prenons d'abord le *Chess Praxis*, de M. Staunton, 1860, Londres. M. Staunton divise les ouvertures en vingt principaux Débuts :

1. Le Gambit de Damiano.
2. La défense de Philidor.
3. La défense de Pétroff.
4. Le giuoco piano.
5. Le gambit Evans.
6. La défense des deux Cavaliers.
7. Le jeu des Cavaliers de Ruy Lopez.
8. Le gambit écossais.
9. La partie du Pion du Fou de la Dame.
10. La partie du Fou du Roi.
11. Le gambit du centre.
12. Le gambit du Roi.
13. Le gambit Muzio.
14. Le gambit d'Allgaier.
15. Le gambit du Fou du Roi.
16. Le gambit refusé.
17. Les débuts irréguliers, y compris le sicilien.
18. La partie française.
19. Le début du Cavalier de la Dame.
20. Le contre-gambit du centre.

En regard de cette nomenclature un peu trop simple, voici la division méthodique donnée par MM. l'abbé Durand et J. Préti, dans la dernière édition de leur *Stratégie*.

Débuts réguliers.

Partie du Fou . . .	*Parties des deux Fous.* — 1. Attaque et défense classiques. — 2. Défense italienne. — 3. Contre-attaque du Cavalier. — 4. Contre-gambit Lewis. — 5. Gambit Lopez. — 6. Attaque de la Dame. — 7. Double gambit Mac-Donnell. — 8. Gambit des quatre Pions, ou double gambit Mac-Donnel Mongredien. *Partie du Fou du Roi.* — 1. Berlinoise. — 2. Contre-gambit Greco dans la partie du FR. — 3. Contre-attaque des Pions du centre.

Partie du Cavalier	*Partie des deux Cavaliers.* — **1.** Giuoco piano. — **2.** Gambit Evans accepté. — **3.** Gambit Evans refusé. — **4.** Contre-gambit Evans. — **5.** Gambit écossais. — **6.** Partie Lopez. — **7.** Défense des deux Cavaliers, Fegatello, défense Bilguer. — **8.** Partie Ponziani, Staunton. *Partie du Cavalier du Roi.* — **1.** Défense russe Pétroff. — Défense Philidor. — **3.** Contre-gambit Greco dans la partie du CR. — **4.** Contre-gambit du Pion de la Dame noire. — **5.** Gambit Damiano.
Parties régulières centrales	**1.** Gambit du centre. — **2.** Parties des Pions du centre. — **3.** Partie viennoise.

Gambits.

Gambits réguliers	*Gambit du Fou du Roi.* — **1.** Partie classique. — **2.** Défense prussienne. — **3.** Contre-gambit Bilguer. — **4.** Contre-gambit Lopez-Gianutio. — **5.** Contre-gambit Bryan. *Gambit du Cavalier du Roi.* — **1.** Gambit Greco Philidor. — **2.** Cambit Muzio-Cascio. — **3.** Gambit Muzio-Donop ou Ghulam-Cassim. — **4.** Gambit Muzio-Mac-Donnell. — **5.** Gambit Muzio-Lolli. — **6.** Gambit Salvio. — **7.** Gambit Salvio-Silberschmidt. — **8.** Gambit Cochrane. — **9.** Gambit Cunningham ou des trois Pions. — **10.** Déviation du gambit Cunningham. — **11.** Gambit Allgaier Horny. — **12.** Gambit Allgaier Walker. — Gambit Allgaier Kieseritski. — **14.** Gambit Allgaier Paulsen. — **15.** Gambit Allgaier Polerio.
Gambits du Roi irréguliers	Gambit du PTR. Gambit du FR restreint. Gambit du CR restreint. Gambit Carrera, première forme. Gambit Carrera, deuxième forme. Gambit Carrera, troisième forme.
Gambit du Roi refusé	Gambit du Roi refusé.

Parties irrégulières.

PARTIES IRRÉGULIÈRES DU CÔTÉ DE LA DAME.	Partie du Pion de la Dame. Gambit de la Dame accepté. Gambit de la Dame refusé. Partie Stein ou hollandaise en second. Partie du PFD ou sicilienne en premier.
PARTIES IRRÉGULIÈRES DU CÔTÉ DU ROI. .	Contre-gambit du centre. Partie sicilienne en second. Partie du PFR, partie Stein ou hollandaise en premier. Partie française. Fianchetto di Donna ou partie des Petites Chapelles. Fianchetto di Re.

DÉBUTS IRRÉGULIERS ET DE FANTAISIE : Un de ces débuts.

Il y a longtemps que nous avons émis l'opinion qu'on devait classer les débuts en trois principaux chapitres, qui sont bien ceux donnés par la *Stratégie*. Nous avons donc retenu cette même division, mais en répartissant les débuts d'une manière nouvelle dans chaque classe; c'est au lecteur à choisir la classification qui convient le mieux à son esprit et qui aide le plus sa mémoire. Si nous ne nous trompons pas, le public trouvera dans notre manière de classer les débuts un système à la fois clair, rationnel et assez détaillé; il importe beaucoup pour l'étude d'un jeu aussi compliqué de pouvoir rattacher sans effort toutes les variantes usitées à certains groupes bien caractérisés, et de savoir reconnaître et distinguer ces groupes. Pas de force solide aux Échecs sans une connaissance approfondie des débuts.

CLASSIFICATION NOUVELLE ET MÉTHODIQUE DES OUVERTURES.

I. *Les débuts réguliers.*

1. Le giuoco piano.
2. La défense hongroise.
3. La défense des deux Cavaliers.
4. Le début de Lopez.
5. La partie de Ponziani.
6. La défense de Pétroff.
7. La défense de Philidor.

8. La défense de Hamppe.
9. La partie du PFD au deuxième coup.
10. La partie du Fou du Roi.

II. *Les gambits.*

1. Le gambit de Damiano.
2. Le gambit du capitaine Evans, accepté et refusé.
3. Les gambits écossais et du centre.
4. Le gambit de Cunningham.
5. Le gambit du Cavalier, défense Philidor.
6. Les gambits de Salvio et de Cochrane.
7. Le gambit Muzio.
8. Le gambit d'Allgaier.
9. Le gambit du Fou du Roi.
10. Le gambit du Roi refusé.
11. Le gambit de la Dame, accepté et refusé.

III. *Les débuts irréguliers.*

1. Partie française.
2. Partie sicilienne.
3. Défense du Pion de la Dame.
4. Partie du PFR.
5. Partie du PFD.
6. Débuts peu usités et Fianchetti.

En tout, 27 débuts. Les auteurs de la *Stratégie* en distinguent 66. Les ouvrages publiés en Allemagne par M. Von der Lasa, M. G. R. Neumann et M. Lange, renferment aussi des classifications qu'il peut être intéressant de comparer à celles que nous donnons ici. — Ce qui suit est en réalité un *index* des variantes essayées dans les luttes diverses du Congrès de 1867, et comme un bon nombre de débuts n'ont pas été joués, nous réparons ces omissions afin que l'index puisse servir également de répertoire des principales variantes; en se reportant aux notes qui sont dans le corps de l'ouvrage, on saura quels sont les coups faibles qui font sortir la partie de la théorie. Un astérisque placé avant le premier écart annonce que la suite doit être considérée comme défectueuse.

I

GITOCI

	1	2
	P 4 R	C 3 FR
	P 4 R	C 3 FD

	4	5	6	7	8
1	P 3 FD	P 4 D	P 6 R	F 5 CD	P pr. P
	[C 3 FR]	P pr. P	P 4 D	C 5 R	F 3 CD
2			P pr. P	F 2 D	CD pr. F
			F 5 CD, éch.	P pr. F, éch.	P 4 D
3			Roque	P pr. PD	P 5 D
			C pr. PR	*F 2 R	CD 1 C
4					P pr. F
				P 4 D	P pr. F
5		P 3 D	Roque	F 5 CR	CD 2 D
		P 3 D	Roque	F 3 R	
6	P 3 FD	Roque	P 3 TR	*P 4 CR	. .
	P 3 D	F 5 CR	F 4 TR		
7		Roque	P 4 D	P pr. P	. .
	*P 3 TR	C 3 FR	P pr. P		
8	Roque	P 3 FD	D 3 CD	*F pr. P, éch.	D 4 TD
	P 3 D	F 5 CR	C 4 TD	R 1 FR	R pr. F
9		P 4 D	C pr. F	P 4 FR	P pr. P
	C 3 FR	F pr. P	C pr. C	P 3 D	P pr. P
10		P 3 FD	P 4 D	P pr. P	P 5 R
		*Roque	P pr. P	F 3 CD	P 4 D
11			F 5 D	T pr. C	R pr. F
		C pr. PR	C pr. PF	F pr. T, éch.	C 2 R
12	P 3 D	FD 3 R	P pr. F	Roque	. .
	P 3 D	F pr. F	C 3 TR	C 4 TD	
13				CD 2 D	D 2 R
			F 3 CR	C 3 TR	Roque
14			F 3 R	P 3 TR	C 3 FD
		C 3 FR	F 3 CD	C 2 R	P 3 FD
15			Roque	C 3 FD	C 5 D
		F 3 CD	*F 5 CR	D 2 D	CD 2 R
16				P 3 TR	C 5 D
				F 4 TR	P 3 TR
17			*P 3 TD	Roque	P 3 FD
		F 3 C	C 3 F	F 5 CR	D 2 D
18			C 2 D	P 3 TR	F 3 CD
			C 3 FR	F 3 R	D 2 D
19			F pr. F	F 5 CD	. .
		*C 3 FR	P pr. F	F 2 D	

PIANO.

3				
F 4 FD				
F 4 FD				
9	**10**	**11**	**12**	Pages.
*C 3 FD	F pr. C	Roque	F 3 R	269
Roque	P pr. F	F 5 CR		
P pr. P	Roque =	. .	. .	
C pr. P	Roque			
D 4 D	P 6 D	. .	. .	154
C 3 FR	F pr. P			
D pr. D, éch.	C 3 TD	C pr. P	. .	
R pr. D	C pr. P	F 3 R +		
. .	. .	. .	. .	324
. .	. .	. .	. .	326
. .	. .	. .	. .	327
D pr. C	P pr. F	R 1 TR	R 2 CR =	51
F pr. C	D 4 CR, éch.	D 5 FR		
F 5 CR =	. .	. .	. .	
F 3 R				
F 3 CD	. .	. .	. .	100
C 5 R				
F 3 CD	C 1 R	P 3 D +	. .	
P 5 R	Roque			
. .	. .	. .	. .	1
P 3 FD	. .	. .	. .	228
TD 1 CD				
F 3 CD	C 2 TR	*F 5 CR	. .	232
F 2 FD	C 3 CR			
P 3 TR	. .	. .	. .	31
F 4 TR				
P 4 CR	P 4 TR	. .	. .	160
F 3 C	P 4 TR			
P 3 TR	. .	. .	. .	230
D 2 R	. .	. .	. .	41
Roque TD				
. .	. .	. .	. .	67

	4	5	6	7	8
20		Roque F 5 CR	P 3 TR F 4 T	P 3 FD D 2 D	F 3 R F pr. F
21	C 3 FR	F 3 R F 3 CD	C 3 FD P 3 D	P 3 TR C 4 TD	F 3 CD C pr. F
22			C 3 FD Roque	P 3 TR P 3 D	*F 5 CR R 3 R
23		P 3 D P 3 D	F 5 CR P 3 TR	F 4 TR P 4 CR	F 3 CR P 4 TR
24	C 3 FD	F 3 R F 3 CD	C 3 FD P 3 TR	P 3 TR P 3 D	D 2 D C 4 TD

II

DÉFENSE

	1	2
	P 4 R P 4 R	C 3 FR C 3 FD

	4	5	6
1	P 4 D P 3 D	P 3 FD P 4 FR P 5 D C 1 C	D 3 CD C 4 TD F 3 D F 5 CR

III

DÉFENSE DE

	1	2
	P 4 R P 4 R	C 3 FR C 3 FD

	4	5	6	7	8
1	C 5 CR P 4 D	P pr. P C pr. P	C pr. PFR R pr. C	D 3 FR, éch. R 3 R	C 3 FD CD 2 R
2				R 1 R	F pr. C D 3 F
3		[C 4 TD]	P 3 D C pr. F	P pr. C P 3 TR	C 3 FR P 5 R

9	10	11	12	Pages.
P pr. F / Roque TD	. .	. .	. .	149
PT pr. C / F 3 R	C 5 CD	. .	. .	77
C 5 D / F pr. C	F pr. F / P 3 TR	. .	. .	109
P 4 TR	. .	. .	. .	178
F 3 CD / C pr. F	PT pr. C / C 2 TR	. .	. .	167

HONGROISE.

3
F 4 FD / F 2 R

7	8	9
D 4 TD, éch. / P 3 F	F pr. C	
Roque / C 3 FR	P 4 FD / P 3 FD	C 3 FD / C 3 TD

DEUX CAVALIERS.

3
F 4 FD / C 3 FR

9	10	11	12	Pages.
P 4 D / P 3 TR	Roque / P 3 FD	T 1 R / R 3 D	T pr. P +	
F pr. C, éch. / D pr. F	D pr. D, éch. / P pr. D	Roque +	. .	317
C 4 D / F 3 D	F 3 R / C 5 CR	. .	. .	224

	4	5	6	7	8
4				C 3 FR	D 2 R
			P 3 TR	P 5 R	C pr. F
5			F 5 CD, éch.	P pr. P	F 2 R
			P 3 FD	P pr. P	P 3 TR
6	C 3 FD	P 3 TR	P 3 D	F 3 CD	F 5 CR
	F 4 FD	P 3 D	F 3 R	Roque	CD 2 R
7	P 4 D	Roque	P 5 R	P pr. C	P pr. P
	P pr. P	*F 4 FD	P 4 D	P pr. F	T 1 CR
8			T 1 R	F pr. P	C 3 FD
		C pr. P	P 4 D	D pr. F	D 4 TR
9			C pr. P	C 3 FD	C 5 FR
		*F 2 R	Roque	F 4 FD	P 3 D
10					F 3 R
					C pr. C

IV

DÉBUT

	1	2
	P 4 R	C 3 FR
	P 4 R	C 3 FD

	3	4	5	6
1		Roque	P 4 D	T 1 R
	[C 3 FR]	C pr. P	*P pr. P	P 4 FR
2			T 1 R	F pr. C
			C 3 D	PC pr. P
3			C 3 FD	P 4 D
		F 2 R	P 3 D	P pr. P
4				
				FD pr. F
5				D 2 R
			F 2 R	C 3 D
6				F 6 C, éch.
				P pr. F
7		C 3 FD	Roque	F pr. C, éch.
		F 4 FD	P 3 D	P pr. F
8		P 3 D	F pr. C, éch.	Roque
		P 3 D	P pr. F	P 4 FD
9		P 4 D	C pr. P	C 3 FD
	CR 2 R	P pr. P	P 3 CR	F 2 CR

9	10	11	12	Pages.
. .	. .	. .	. .	318
C 3 FR / P 5 R	C 5 R	. .	. .	267, 291
D 2 D / R 1 T	P 4 CR / P 3 FD	. .	. .	133
T 1 R, éch. / F 3 R	. .	. .	. .	277
. .	. .	. .	. .	
F 5 CR / C 4 R	F 3 CD / P 3 FD	. .	. .	294
F pr C / F pr. F	D pr. F	. .	. .	301

LOPEZ.

3
F 5 CR

7	8	9	10	Pages.
C pr. P / C pr. C	D pr. C / F 2 R	D pr. PCR / F 3 FR	. .	35
T pr. C, éch. / F 2 R	*D 2 R / P 3 FR	T 3 R / C 4 FR	T 3 FD	92
C pr. P / F 2 D	C pr. C / P pr. C	F 3 D / Roque	P 3 TR / T 1 CD	79
C pr. P / F 2 R	*P 3 TR / Roque	P 4 D / F 3 R	P 3 CD / C 4 FR	275
F pr. C / PC pr. F	P pr. P / C 2 CD	C 3 FD / C 4 FD	C 4 R / F 3 TD	288
F 4 D / P pr. P	C pr. P / *P 4 FD	C 6 FD / D 2 D	C pr. F / D pr. C	124
P 3 D / F 5 CR	F 3 CD / F 3 R	C 2 R / D 2 D	C 4 TR	201
P 4 FD / P 3 CR	C 3 FD / F 2 CR	F 5 CR / P 3 TR	. .	280
F 3 R / Roque	Roque / P 4 FR	P 3 FR / P 5 FR	F 2 FR / P 3 D	145

	3	4	5	6
10				Roque
				F 2 CR
11		Roque	*P 3 FD	P 4 D
		P 3 CR	F 2 CR	Roque
12		P 4 D	C pr. P	C 3 FR
	P 3 CR	P pr. P	F 2 C	CR 2 R
13		F 4 TD	Roque	P 4 D
	P 3 TD	C 3 FR	C pr. P	F 2 R
14				
				*P 4 CD
15			P 4 D	P 5 R
			P pr. P	C 5 R
16				C 3 FD
			F 2 R	P 4 CD
17		P 3 FD	*P 4 D	P pr. P
	F 4 FD	C 2 R	P pr. P	F 5 CD, éch.
18			P 4 D	P pr. P
		P 3 D	P pr. P	F 5 CD, éch.
19		*P 4 D	D pr. D	F pr. C
	P 3 D	P pr. P	F 2 D	F pr. F
20		F pr. C, éch.	P 4 D	D pr. P
		P pr. F	P pr. P	P 4 FD
21		C pr. C	Roque	F 4 PD
	C 5 D	P pr. C	P 3 TD	P 4 FD
22			P 3 D	F 2 D
			F 5 CD, éch.	F pr. F, éch.

V

PARTIE DE

1	2
P 4 R	C 3 PR
P 4 R	C 3 FD

	3	4	5
1		P 4 D	P 5 CD
	C 3 FR	*P 4 D	C pr. PR
		F 5 CD	C pr. P
	P 4 D	P pr. P	D 4 D

7	8	9	10	Pages.
C 3 FD / P 4 FR	F 4 FD, éch. / R 1 TR	P pr. P	. .	38
P pr. P / C pr. P	C pr. C / F pr. C	P 4 FR / F 2 CR	P 5 FR / C 3 FD	302
Roque / P 3 D	C 3 FD / Roque	F 5 CR / P 3 F	F 4 FD, éch. / R 1 T	137
T 1 R / P 4 D	C pr. P / F 2 D	C pr. F / D pr. C	*P 3 FR	130
F 3 CD / F 2 R	P pr. P / Roque	F 3 R / C 4 CR	C pr. C / F pr. C	298
Roque / F 2 R	*F pr. C / PD pr. F	D pr. P / F 4 FR	F 3 R / Roque	181
F 3 CD / P 3 D	P 3 D / Roque	CD 2 R / F 5 CR	P 3 FD / F 5 CR	285
R 2 R	. .	. .	. .	213, 329
C 3 FD / F 2 D	Roque / P 3 TR	C 5 D + / F 4 TD	V. der Lasa, p. 198.	
F 5 CR / P 3 FR	F 4 TR / C 2 R	C 3 FD / C 3 C	Roque TD / F 2 R	140
D 3 D = V. der Lasa, p. 198.				
P 5 R / *P 4 CD	F pr. PFR, éch. / R pr. F	D 3 FR, éch. / R 3 R	. .	51
C pr. F / D 4 CR	F 4 FD / C 2 R	Roque + / Roque	. .	162

PONZIANI.

3
P 3 FD

6	7	8	Pages
C pr. P / D 3 FR	Roque / F 2 D	C pr. F + / R pr. C	188
D 4 TD / F 2 D =	. .	. .	

VIII

PARTIE HAMPPE

					1 P 4 R P 4 R
	2	3	4	5	6
1	F 4 FD	P 4 FR *F pr. C	T pr. F P 3 FD	P pr. P P 3 D	P pr. P D pr. P
2	*P 4 FR	P pr. P C 3 FR	P 4 CR P 3 TR	F 2 C P 4 D	P 3 D F 4 FD
3	C 3 FR	F 4 FD F 4 FD	C 3 FR P 3 D	P 3 TR F 3 R	V. der Lasa, 272.
4		P 4 FR P 4 D	PR pr. P C pr. P	C pr. C D pr. C	P pr. PR C 3 FD

IX

PARTIE DU PFD

			1 P 4 R P 4 R
	2	3	4
1	[P 4 D]	[C 3 FR] P pr. P	C pr. P F 3 D
2	C 3 FR	P 4 FR C pr. PR	D 3 F P 4 D

X

PARTIE DU

					1 P 4 R P 4 R
	2	3	4	5	6
1	F 4 FD	C 3 FD C 3 FR	C 3 FR C 3 FD	P 3 D P 3 TR	F 3 R F 3 C

(VIENNOISE).

2
C 3 FD

7	8	9	10	Pages.
P 3 CR / P 4 FR	D 2 R / C 2 R	P 3 D / Roque	F 4 FR / D 5 D	142
P 3 TR / Roque	CR 2 R / P 3 FD	C 3 CR / D 2 FD	P 4 TR	174

C 3 FR / F 5 CR F 2 R / CD 4 R = V. der Lasa, p. 272.

AU SECOND COUP.

2
P 3 FD

5
C 4 FD / F 3 R
P pr. P = V. der Lasa, p. 268.

6
P 4 D / P pr. P = V. der Lasa, p. 268.

FOU DU ROI.

2
F 4 FD

7	8	9	10	Pages.
P 3 TD / P 3 D	CR 2 D	. .	. .	315

	2	3	4	5	6
2		C 3 FR / P 3 D	P 3 FD / D 2 R	Roque / C 3 FR	P 4 D / F 3 CD
3		D 5 TR / D 3 FR	C 3 FR / P 3 D	C 3 FD / CR 2 R = V. der Lasa, 228.	
4		D 2 R / C 3 PR	F pr. P, éch. / R pr. F	D 4 FD, éch. / P 4 D	D pr. F / C pr. P
5		P 3 FD / D 4 CR	D 3 FR / D 3 CR	CR 2 R / P 3 D	P 4 D / F 3 CD
6		P 4 D	F pr. P / C 3 FR	D 3 CD / Roque	C 3 FR / C pr. F
7	C 3 FR	C 3 FR / C pr. P	C 3 FD / C pr. C	PD pr. C / P 3 FR	Roque / D 2 R
8		P 4 D / F pr. P	D pr. P / C 3 FD	D 3 R / F 5 CD, éch.	P 3 FD / F 4 TD
9		P 4 FR / P 4 D	P pr. PD / P pr. P	D 2 R, éch. / F 2 R = V. der Lasa, 250.	
10	P 4 FR	P 3 D / P 3 FD	P 4 FR / P 3 D	C 3 FR / P pr. PF	Roque / P pr. P

2. — *Les*

I

PARTIE DE

1	2
P 4 R / P 4 R	C 3 FR / P 3 FR

	3	4	5	6	7
1	P pr. C	D 5 T, éch. / R 2 R	D pr. PR, éch. / R 2 F	F 4 FD, éch. / R 3 C	D 5 FR, éch. / R 3 T
2				P 4 D	F pr. P, éch. / R 3 C
3	[D 2 R]	C 3 FR / P 4 D	P 3 D / P pr. PR	P pr. P / D pr. P, éch.	F 2 R / F 4 FR

7	8	9	10
F 5 CR / P 3 FD	CD 2 D / P 3 TR	F 4 TR / P 4 CR	F 3 CR / F 2 FD = V. der Lasa, 226.

D 3 R / T 1 R +

P pr. PR / P pr. P	C 3 CR / C 3 FR	P 3 TR = V. der Lasa, p. 238.	
D pr. C / D pr. D	P pr. D / P 5 R = V. der Lasa, p. 238.		
C 4 TR / P 3 D	D 5 T, éch. / R 1 D	P 4 FR / F 3 R	F pr. F / D pr. F = V. der Lasa, 246.
C 3 FR / F 3 CD	D 4 FR / Roque	Roque = V. der Lasa, p. 250.	

P pr. P + V. der Lasa, p. 260.

Gambits.

DAMIANO.

3
C pr. PR

8	9	10	11	
P 4 D, éch. / P 4 CR	P 4 TR / P 4 D	D 7 FR / F 5 CD, éch.	R 1 F +	V. der Lasa, p. 66.
P 4 TR / P 4 TR	F pr. PC / F pr. F	D 5 F, éch. / R 3 T	P 4 D, éch. / P 4 CR	id. id.
C 4 D / C 3 FD	C pr. F / D pr. C	Roque / F 3 D	F 3 D +	id. id.

II

GAMBIT

	1	2
	P 4 R / P 4 R	C 3 FR / C 3 FD

	5	6	7	8	9
1	P 3 FD / F 4 TD	*Roque / C 3 FR	P 4 D / CR pr. P	P pr. P / Roque	D 2 FD / P 4 D
2		P 4 D / P pr. P	Roque / P 3 D	P pr. P / *C 3 FR	P 5 R / P pr. P
3			C 3 FR	F 3 TD / P 3 D	P 5 R / C 5 CR
4				D 3 CD / *D 2 D	P 5 R / P pr. PFD
5			CR 2 R	*P pr. P / P 4 D	P pr. P / C pr. P
6			F 3 CD	P pr. P / P 3 D, etc.	. .
7			P pr. P	D 3 CD / D 3 FR	P 5 R / D 3 CR
8	F 4 FD	Roque / F 3 D	P 4 D / P pr. P	P pr. P / F 3 CD	P 5 D / C 4 R
9					C 4 TD
10					C 2 R
11		C 3 FR	P 4 D / P pr. P	P pr. P / F 3 CD	P 5 R / P 4 D
12					F 3 TD / *CR 2 R
13					C 3 FD / F 5 CR
14					F 2 CD / *C 2 R
15		F 3 CD	P 4 D / *P 3 D	P pr. P / F 5 CR	P pr. P / F pr. C
16	*F 2 R	P 4 D / F 3 FR	P pr. P / C pr. P	C pr. C / F pr. C	F pr. P, éch. / R pr. F

EVANS.

3	4
F 4 FD	P 4 CD
F 4 FD	F pr. P

10	11	12	13	Pages.
P pr. P / C pr. P	. .	. .	. .	9, 266
F 3 TD / FD 3 R	. .	. .	. .	22
P pr. P 4 D / P 4 D	F 5 CD / F 3 CD	C 3 FD / F 3 R	P 3 TR + / C 3 TR	
. .	. .	. .	. .	42
F 3 T / F 3 R	. .	. .	. .	108, 118
. .	. .	. .	. .	343
C pr. P +	. .	. .	. .	
. .	. .	. .	. .	60
F 2 CD / C 2 R	F 3 D / Roque	. .	. .	138, 150, 194, 215 231, 282, 204
P 5 R / C 3 TR	C 3 FD / Roque	CD 4 R / P pr. P	. .	237
P pr. C / P pr. F	T 1 R, éch. / R 1 F	F 3 TD, éch. / R 1 C	P 5 D +	
C 5 CR / Roque	. .	. .	. .	69
F 5 CD / D pr. C	P pr. F	. .	. .	121
F 3 D / Roque	P 5 D / C 4 TD	C 3 FD	. .	196
D pr. F	. .	. .	. .	218
D 5 D, éch.	. .	. .	. .	263

GAMBIT EVANS

	4	5	6	7
1	F 3 CR	P 5 CD C 4 TD	C pr. P *C pr. F	C pr. C C 2 R
2			F 5 D	F pr. P, éch. R 1 FR
3			D 3 FR	F pr. P, éch. R 1 FR
4				C pr. PFR D 3 FR
5		P 3 FD P 3 D	*P 4 D F 5 CR	F 5 CD P pr. P
6		P 4 TD *C pr. P	P 5 TD F 4 FD	P 3 FD C 3 FD
7	P 4 D	P pr. P C pr. P	C pr. P C pr. P	P 4 D F 5 CD, éch.

III

GAMBIT ÉCOSSAIS

	1	2
	P 4 R P 4 R	C 3 FD C 3 FD

	3	4	5	6
1	P pr. P	C pr. P C pr. C	D pr. C *C 3 FR	P 5 R P 4 FD
2		F 4 FD	F 3 R D 3 FR	P 3 FD C 2 R
3				
4			*F 3 CD	F 4 FD P 3 D
5				CR 2 R
6		D 5 TR	C 5 CD D pr. P, éch.	F 2 R *D 4 R
7				

REFUSÉ.

8	9	10	11	Pages.
C pr. F / PT pr. C	P 4 D / Roque	P 4 FR / D 1 R	. .	102
F 3 TD, éch. / P 3 D	C 4 FD / R pr. F	C pr. C / F pr. T	. .	115
P 4 D / P 3 D	F pr. C / P pr. C	F 5 D / F pr. P	P 4 FR	210
D 2 R / C pr. F	C pr. T / F pr. T	D pr. C +	. .	
P pr. F / D 3 FR	P 5 D	. .	. .	114
Roque / F 2 R	. .	. .	. .	
F 2 D / F pr. F, éch.	CD pr. F / F 3 R = V. der Lasa, p. 154.			

ET DU CENTRE.

3
P 4 D

7	8	9	10	Pages.
D 1 D / C 5 R	D 5 D / C 4 CR	FR 4 FD / C 3 R	Roque	16
F 4 FD / C 4 R	F 3 CD / P 3 D	Roque / Roque	P 3 TR / F 2 D	148
P 4 FR / P 4 D	P 5 R / D 3 TR	D 2 D / F pr. C	P pr. C / C 4 FR	296
Roque / C 3 FR	C pr. C / P pr. C	F pr. F	. .	172
C 3 FD / Roque	D 2 D / C pr. C	F pr. C	. .	191
P 4 FR / D 5 R	C pr. PFD, éch. / R 1 D	C pr. TD / D pr. PCR	. .	61
D 4 FD	C pr. PF, éch. / R 1 D	C pr. T	. .	127

	3	4	5	6
8				R 1 D
9				F 5 CD, éch.
10			D 3 D	C pr. C
			C 3 FR	PD pr. C
11				D 2 R
			*F 4 FD	F 3 CD
12		F 4 FD	P 3 FD	Roque
		F 4 FD	*D 2 R	C 4 R
13			C 5 CR	C pr. PFR
			C 3 TR	C pr. C
14			P 3 FD	Roque
		F 5 CD, éch.	P pr. P	P pr. P
15		C pr. C	D pr. C	F 5 CR +
	C pr. P	P pr. C	C 2 R	

GAMBIT DU

	1	3	4	5	6	7
	P 4 R	P 3 FD	*D pr. P	D pr. P, éch.	F 3 D	F pr. D
1	P 4 R	P 4 D	P pr. P	D 2 R	D pr. D	C 3 FR
2				*D pr. D, éch.	4 FD	F pr. F
				R pr. D	F 3 R	P pr. F
3						P 3 FR
					*P 4 FR	C 3 FR
4			F 4 FD	F pr. P	P 5 R	C 3 FD
		P pr. PF	P pr. P	C 3 FR	F 5 CD, éch.	D 2 R
5			F pr. P	C 3 FR	P 4 CD	P 4 TD
		P 6 D	F 4 FD	P 3 D	F 3 CD	P 3 TD
6		F 4 FD	P 3 FD	C 3 FR	P pr. P	Roque
		F 4 FD	C 3 FD	P 3 D	F 3 CD	F 5 CR
7			C 3 FR	P 3 FD	Roque	P pr. P
		C 3 FD	F 4 FD	C 3 FR	C pr. P	P 4 D

7	8	9	10	Pages.
Roque	F 3 FR	C 3 FD	F 4 FR	1
P 3 TD	D 3 CR	C 3 FR	P 3 D	
F 2 D	Roque	C pr. F	F 3 FR	299
R 1 D	F pr. F	D 5 TR	CR 2 R	
C 2 D	P 3 CR	C 3 CD	. .	111
F 4 FD	D 4 TR	F 5 CR		
F 3 R	F 2 D	C pr. F	Roque TD	120
F 4 TD, éch.	F pr. F, éch.	D 6 D	P 3 TD	
C pr. C	R 1 T	P 4 F	T 1 R	128-332, 334
D pr. C	C 2 R	D pr. P	D 3 C	
F pr. C, éch.	D 5 TR, éch.	D pr. F	. .	
R pr. C	P 3 CR	P 3 ou 4 D +		
F 2 CD	P 5 R	P 3 TD	C 3 FD +	V. der Lasa, 114.
R 1 F	D 2 R	F 4 FD		

CENTRE.

2
P 4 D
P pr. P

8	9	10	11	Pages.
F 3 FR	F 5 CR	C 2 D	. .	20
F 3 D	CD 2 D	Roque		
C 2 D	C 2 R		. .	63
C 3 FR	F 4 FD			
F 5 CR	C 2 D	CR pr. P	. .	73
F 2 R	P pr. P	P 3 TR		
CR 2 R	Roque	C pr. C	F pr. C	V. der Lasa, 270
C 5 R	C pr. C	F pr. C	Roque +	
Roque	CD 2 D		. .	25
C 3 FR	Roque			
F 5 CD	P pr. F	F 3 R	.	105
E pr. C	R 1 F	D 3 FR		
T 1 R	F 3 D	C 5 R	. .	126
F 2 R	P 4 FR	Roque +		

IV

GAMBIT DE

1	2
P 4 R	P 4 FR
P 4 R	P pr. P

	5	6	7	8
1	R 1 F	P 4 D	D 2 R	C pr. F
	C 3 TR	C 5 CR	C 7 FR	C pr. T
2	P 3 CR	Roque	R 1 T	P 4 D
	P pr. P	P pr. P, éch.	C 3 TR	P 4 D
3				P 5 R
			F 3 FR	P 4 D

V

GAMBIT DU CAVALIER.

1	2
P 4 R	P 4 FR
P 4 R	P pr. P

	5	6	7	8
1	Roque	P 4 D	P 3 CR	C 1 R
	P 3 D	P 3 TR	P 5 CR	P 6 FR
2	P 4 D	Roque	P 3 FD	D 3 CD
	P 3 D	P 3 TR	C 3 FD	D 2 R
3	P 4 TR	P 4 D	P 3 FD	C 1 C
	P 3 T	P 3 D	P 5 CR	D 2 R
4				FD pr. P
				P pr. C
5			D 3 D	P pr. P
			CD 3 F	P pr. P
6		C 5 C	P 4 D	F pr. P
	P 5 C	C 3 T	P 3 FR	P pr. C

CUNNINGHAM.

3	4
C 3 FR	F 4 FD
F 2 R	F 5 T, éch.

9	10	11	12	
C 3 FR	P pr. C	F 4 FR		+ V. der Lasa, p. 324.
C 6 C, éch.	P pr. P			
F pr. C	C 5 R	C pr. PFR	C pr. T	+ V. der Lasa, 324.
P pr. F	P pr. F	D 2 R		
P pr. F	F 3 CD	P 3 D		= V. der Lasa, p. 324.
C pr. P	F 3 R	P 3 TR		

— DÉFENSE PHILIDOR.

3	4
C 3 FR	F 4 FD
P 4 CR	F 2 CR

9	10	11	12		Pages.
P 3 FD	. .	. .	. .		98
CR 2 R					
C 3 TD	F 3 D	. .	. .		220
C 3 FR	*C 4 TR				
D 2 R	P 5 R	P pr. P		+ V. der Lasa, p. 370.	
C 3 FR	P pr. P	C 4 TR			
D pr. P	CD 2 D	P 5 TR		+ V. der Lasa, p. 370.	
F 3 R	C 2 R	F pr. F			
T pr. T	P 5 R	C 7 TR	D 5 T	+ V. der Lasa, 375.	
F pr. T	R 1 F	F 2 C	C 3 T		
F pr PC	F pr. C	R 2 D	R 3 D	= V. der Lasa, 366.	
F 3 F	F pr. P, éch.	F 5 C, éch.			

VI

GAMBITS DE SALVIO

	1	2
	P 4 R	P 4 FR
	P 4 R	P pr. P

	5	6	7	8	9
1	C 3 TR	Roque	C 3 D	C pr. P	P 4 D
		P 3 D	F 2 C	Roque	C 3 FD
2	D 5 TR, éch.	R 1 F	P 4 D	P 3 CR	R 2 F
		C 3 TR	P 6 F	D 6 T, éch.	D 7 C, éch.
3		P 6 F	F pr. P, éch.	D 1 R	R 2 R
			R 2 R	P pr. P, éch.	D 6 TR
4			C pr. P	C pr. T	D 1 R
			C 3 FR	C pr. PR	P pr. P, éch.
5			P 3 CR	R 1 R	T 1 FR
			D 6 T, éch.	D 7 C	C 3 FR
6			P 4 D	R pr. P	R 1 C
			P pr. P, éch.	D 6 T, éch.	C 3 TR

VII

GAMBIT

	1	2	3
	P 4 R	P 4 FR	C 3 FR
	P 4 R	P pr. P	P 4 CR

	5	6	7	8	9	10
1	Roque	D pr. P	D pr. P	P 4 D	F 3 R	D 5 R, éch.
	P pr. C	D 2 R	D 4 FD, éch.	D pr. P, éch.	D pr. F	C 2 R
2				F pr. P, éch.	C 3 FD	D pr. D
			C 3 FD	R 1 D	D 4 R	C pr. D
3			P 5 R	P 3 D	F 2 D	C 3 FD
		D 3 F	D pr. P	F 3 TR	C 2 R	C 3 FD
4		P 4 D	C 3 FD	C 5 D	D pr. P	D pr. P
	D 2 R	P pr. C	P 3 D	D 2 D	C 3 FD	F 2 C
5		F pr. P	F 3 CD	D pr. P	P 4 D	R 1 T
	P 4 D	P 3 FD	P pr. C	F 3 TR	D pr. P, éch.	C 3 T

ET DE COCHRANE.

3	4	5
C 3 FR / P 4 CR	F 4 FD / P 5 CR	C 5 R

10	11	12	13
P 3 FD = V. der Lasa, p. 388.			
R 3 R / P 4 F	R 3 D / P pr. P, éch.	R pr. P / P 4 D, éch. + V. der Lasa, p. 390.	
T 1 CR / P 3 D + V. der Lasa, p. 392.			
R 2 R / D 6 T	TR 1 F / C pr. T f. D, éch.	D pr. D / D pr. D, éch.	R pr. D / C 3 FR + V. der Lasa, 392.
C pr. PF / C pr. PR	C pr. T / PF 6 F, éch.	R 2 R / D 6 F, éch.	mat V. der Lasa, p. 394.
F 1 F / D 5 T	F pr. C / F pr. F	D pr. P / D pr. D, éch.	C pr. D / T 1 CR + V. der Lasa, 396.

MUZIO.

4	5
F 4 FD / P 4 CR	Roque ou C 3 FD / P 4 D pag. 341

11	12	13	14
D pr. T / D pr. P	F 6 TR / C 3 CR	D 8 C + V. der Lasa, p. 408.	
P 4 D / C pr. F	T pr. C / R 1 R	T pr. F, éch. / R pr. F	C 5 D + N. Theorie und Praxis, 258.
TD 1 R / D 4 FR	T 4 R / C 4 R	D 2 R / C pr. F + V. der Lasa, p. 410.	
C pr. P, éch. / D pr. C	F pr. P, éch. / R 1 F	F 3 CD, éch. / C 3 F = id. p. 414.	
F pr. P / F 5 CR	D 3 CR / C pr. PR	T 1 R + id. p. 416.	

	5	6	7	8	9
6	C 3 FD P pr. C	D pr. P P 4 D	F pr. P P 3 FD	F pr. PFR, é R pr. F	P 4 D C 3 FR
7	P 4 D P 4 D	F pr. P P 3 FD	F 3 CD P pr. C	D pr. P D pr. P	FD pr. P CR 3 F
8	P pr. ½C	D pr. P P 4 D	F pr. P C 3 FR	Roque C pr. F	P pr. F D 3 F

VIII

GAMBITS D'ALLGAIER

				1	2
				P 4 R P pr. P	P 4 FR P pr. P

	5	6	7	8	9
1	C 5 CR P 4 TR	F 4 FD C 3 TR	P 4 D P 3 FR	F pr. P F pr. C	P pr. F C 2 FR
2	P 3 TR	C pr. PF R pr. C	D pr. P C 3 FR	D pr. P F 3 D	D 3 F C 3 FD
3			F 4 F, éch. P 4 D	F pr. P, éch. R 1 R	P 4 D P 6 FR
4	C 5 R P 3 D	C pr. PC F 2 R	P 4 D F pr. P, éch.	C 2 FR F 6 C	C 3 FD C 3 FR
5	C 3 FR	F 4 FD P 4 D	P pr. P F 3 D	P 4 D C 4 TR	Roque D pr. P
6					F 5 C, éch. P 3 FD
7			F 2 CR	Roque Roque	C 3 FD C 4 TR
8	P 4 TR	F 4 FD T 2 TR	C pr. PF T pr. C	F pr. T, éch. R pr. F	P 4 D F 3 T
9			P 4 D P 3 D	C 3 D P 6 F	P pr. P F 2 R
10			D 3 FR	C 3 FD P 3 FD	C 2 R F 3 T
11					Roque F 3 T
12		C 3 TR	P 4 D P 3 D	C 3 D P 6 F	P pr. P F 2 R

10	11	12	13		
P 5 R / F 2 CR	F pr P / T 1 R	F 5 CR / D pr. P	F pr. C / F 5 CR +	V. der Lasa, p. 416.	
CD 2 D / F 5 CR	D 3 CR / C pr. P	C pr. C / D pr. C, éch.	R 2 D + / D 2 R, éch.	id.	id.
F pr. PFR / D pr. P, éch.	F 3 R / D 5 TR	C 2 D / F 3 D	D pr. PF. éch. / R 1 ½ D	id.	p. 418.

ET DE KIESERITZKY.

3	4
C 3 FR / P 4 CR	P 4 TR / P 5 CR

10	11	12	13		
P 6 CR / C 3 D	F pr. C / P pr. F	F 7 F, éch. / R 2 R	Roque +	V. der Lasa, p. 334.	
P 3 FD / C 4 R	D 2 F / C 5 CR +	V. der Lasa, p. 334.			
P pr. P / F 2 R	Roque / P 6 CR	P 4 FR / P 4 TR	C 3 FD / F 5 CD +	id.	p. 336.
F 2 R / C 3 FD	F 3 F / D 2 R	R 1 F / F 2 D =	V. der Lasa, p. 338.		
D 1 R / D pr. D	T pr. D / Roque	C 3 FD / F 4 FR +	id.	id.	
P pr. P / P pr. P	C pr. PFD / C pr. C	F pr. C / R 1 F +	id.	p. 340.	
C pr. P / F 5 D, éch.	C 2 F / D pr. P	C 2 R / F 5 CR +	id.	p. 342.	
F pr. P / P 3 D	F pr. F / C pr. F +	V. der Lasa, p. 344.			
F 3 R / F pr. P, éch.	R 2 D =	id.	p. 346.		
P 3 FD / P 3 D	C 3 D / P 6 F =	id.	p. 348.		
C pr. PF / T pr. C	P 5 R +	N. Theorie und Praxis, p. 196.			
F 5 CR / F pr. F	P pr. F / D pr. P	D 2 D / D pr. D, éch. =	V. der Lasa, p. 350.		

	5	6	7	8
13	F 2 CR	P 4 D / C 3 FR	F 4 FD / P 4 D	P pr. P / Roque
14		C pr. P / P 4 D	P pr. P / D 2 R, éch. +	. .
15			C 2 FR / P pr. P	C pr. P / D 2 R

IX

GAMBIT DU

1	2
P 4 R / P 4 R	P 4 FR / P pr. P

	3	4	5	6
1	P 4 FR +	D 2 R / *C 3 FR	P 5 R / C 5 R	C 3 FR / F 2 R
2		P pr. P	D 5 T, éch. / P 3 CR	D 5 R, éch. / D 2 R
3		D 5 TR, éch.	R 1 D / *R 1 D	P pr. P / C 3 FR
4			P pr. P	D pr. P, éch. / F 2 R
5	P 3 FD	P 4 D / P 4 D	P pr. P / P pr. P	F 5 C, éch. / C 3 FD
6	P 4 D	F pr. P / C 3 FR	D 2 R / P 3 FD	F 3 CD / F 4 FD
7	C 3 FR	P pr. P / D 5 T, éch.	R 1 F / P 4 C	P 4 D / F 3 D
8		C 3 FD / F 5 CD	P 5 R / P 4 D	F 5 CD, éch. / P 3 FD
9	D 5 T, éch.	R 1 F / P 4 CR	C 3 FD / F 2 C	P 4 D / C 2 R

9	10	11	12	13
F pr. P 4 F / C 4 T	D 2 D / P 4 FD +	N. Theorie und Praxis, p. 223.		
. .	. .	. .	. .	. .
D 2 R / C 3 FD	P 3 FD / C 3 TR	C 2 F / D pr. D, éch.	F pr. D / C 4 T +	. .

FOU DU ROI.

3
F 4 FD

7	8	9	10	11	Pages.
Roque / P 4 D	P pr. P / P pr. P	P 3 D / C 3 FR	F pr. P / P 4 D	. .	47
D pr. T / C 3 FR	*C 3 FD / P 3 FD	CR 2 R / P 4 D	F 3 CD / F 4 FR	. .	223
C 3 FR / D 4 TR	C 5 R / D pr. D, éch.	F pr. D / R 1 R	. .	. .	304
C 3 FR / D 4 TR	F pr. C / T pr. F	T 1 R / C 3 FD	C 3 FD / P 3 D +	. .	
F pr. P / D 3 CD	D 2 R, éch. / F 3 R	P 3 FD / Roque TD	C 3 FD = V. der Lasa, 422.		
C 3 FR / Roque	P 3 D + V. der Lasa. p. 424.				
C 3 F / D 4 T	C 3 FD / C 2 R +	. .	. .	. .	
P pr. C / P pr. F	D 2 R, éch. / F 3 R	D pr. P, éch. / C 3 FD	C 3 FR / D pr. P + V. der Lasa, 426.		
P 3 CR / P pr. P	R 2 C / D 3 T	P pr. P / D 3 C	C 3 FR / P 3 T	C 5 D +	

X

GAMBIT DU

1
P 4 R
P 4 R

	2	3	4	5	6
1	F 4 FD	C 3 FR F 3 D	F 4 FD *C 3 FD	P 3 FD C 3 FR	P 4 D P pr. PD
2			D 3 FR	P 5 FR P 3 TR	C 3 FD C 2 R
3			C 3 FR	C 3 FD C 3 FD	P 3 D *P 3 TD
4			P 3 FD F 5 CR	F 4 FD C 2 D	P 3 TR *F pr. C
5	P 4 D	P pr. PD P 5 R	F 5 CD, éch. P 3 FD	P pr. P P pr. P	F 4 FD C 3 FR
6			C 3 FD C 3 FR	D 2 R F 4 FD	F 3 D Roque
7	P 3 D	C 3 FR F 5 CR	F 4 FD *D 2 R	P 3 D P 3 FD	C 3 FD P 3 TD

XI

GAMBIT DE

1
P 4 D
P 4 D

	3	4	5
1	P 4 R P 4 R	P 5 D P 4 FR	P pr. P F pr. P
2	P 3 R P 4 R	F pr. P P pr. P	P pr. P F 3 D
3	C 3 FD C 3 FR	P 3 R P 4 R	F pr. P P pr. P

ROI REFUSÉ.

2
P 4 FR
P 4 FD ou P 4 D, etc.

7	8	9	10	Pages.
P pr. P / F 3 CD	Roque / Roque	C 3 FD / F 5 CR	FD 3 R / T 1 R	11
P 3 D / P 3 FD	D 2 R / P 4 CD	F 3 CD / P 4 TD	P 4 CR / P 4 R	199
D 2 R / D 2 R	P 5 FR / F 2 D	F 5 CR / F 5 CD	Roque TR / F pr. C	233
D pr. F / D 2 R	P 4 TD / P 3 TD	P 4 CD / F 2 TD	C 3 TD / CR 3 FR	248
P 4 D / F 3 D	C 2 R / Roque	Roque / CD 2 D	C ou P 3 F / C 3 CD+	
P pr. P / *P 3 FD	P 6 D / C 5 CR	C 3 TR / D pr. P	. .	156
P 4 TD / C 3 FR	Roque / CD 2 D	P 5 TD / P 3 CR	D 1 R / F pr. C	309

LA DAME.

2
P 4 FD
P pr. P

6	8	9	Pages.
C 3 FD / CD 2 D	F pr. P / C 3 CD	F 3 R = V. der Lasa, p. 296.	
C 3 FR / C 3 FR	Roque / Roque	F 5 CR / P 3 TR = id. p. 298.	322
P pr. P / F 3 D = V. der Lasa, p. 300.			

GAMBIT

1
P 4 D
P 4 D

	2	3	4
1		C 3 FD	P 3 R
	P 3 R	P 4 FD	C 3 FR

3. — *Débuts*

I

PARTIE

1
P 4 R
P 3 R

	2	3	4	5
1	P 4 D	*C 3 FD	C 3 FR	F 3 D
	P 4 D	F 5 CD	F 5 CD	P pr. P
2			P pr. P	F 3 D
		F 5 CD	P pr. P	*F 3 R
3		F 3 D	F pr. P	F 3 D
		*P pr. P	C 3 FR	C 3 FD
4		P 5 D	C 3 FD	F 4 FD
	P 4 FD	C 3 FR	D 3 CD	D 5 CD
5	*P 4 FR	P 5 R	P 3 FD	F 3 D
	P 4 D	P 4 FD	C 3 FD	P 5 FD

REFUSÉ.

2
P 4 FD

5	6	7
C 3 FR / C 3 FD	P 3 TD / P 3 TD	P 3 CD / P 3 CD = V. der Lasa, p. 300.

---

irréguliers.

FRANÇAISE.

6	7	8	9	Pages.
F pr. P / C 3 FR	F 3 D / P 3 TR	Roque / CD 2 D	F 3 R / F 3 D	8, 331, 338
C 3 FR / P 3 TR	Roque / F pr. C	P pr. F / C 2 D	T 1 C	189
C 3 FR / F 3 D	Roque	. .	. .	252
D 2 R + V. der Lasa, p. 278.				
F 2 FD / F 4 FD	C 3 FR / C 3 TR	P 4 D / P pr. P	D pr. P / D 3 CD	13, 312 / 313, 336

II

PARTIE

	1	2	3	4	5	6
1	P 4 R / P 4 FD	C 3 FD / P 3 R	P 3 CR / C 3 FD	F 2 CR / C 3 FR	CR 2 R / P 4 D	P pr. P / P pr. P
2						
3				P 4 R	CR 2 R / P 3 D	P 3 D / P 3 CR
4			C 2 R	F 2 CR / P 3 CR	P 4 D / F 2 CR	F 3 R / Roque TR
5			F 4 FD / P 3 TD	P 4 TD / C 3 R	P 3 D / C 3 CR	CR 2 R / F 2 R
6		*P 4 FR / P 3 R	C 3 FR / CD 3 F	F 5 CD / P 3 TD	F pr. C / PC pr. F	Roque / P 4 D
7				CR 2 R	C 3 FD / P 3 TD	F pr. C / C pr. F
8					Roque / P 3 TD	F pr. C / C pr. F
9				P 3 FD / P 4 D	P 5 R / C 3 TR	F 5 CD / F 2 R
10			P 4 D	F 5 CD, éch. / F 2 D	F pr. F, éch. / C pr. F	P pr. P / P pr. P
11				P 5 R / C 3 FD	F 5 CD / F 2 D	F pr. C / F pr. F
12		P 4 R	P 3 D / P 3 D	C 3 FR / F 5 CR	F 4 R / C 3 FD	Roque / C 3 FR
13		C 3 FD	C 3 FR / P 3 R	P 3 FD / P 4 D	P 5 R / C 2 R	*P 3 D / P 3 CR
14		F 4 F / P 3 R	*D 2 R / C 3 FD	C 3 FR / P 3 TD	P 4 TD / CR 2 R	C 3 FD / C 3 CR
15		C 3 FR / P 3 R	C 3 FD / C 3 FR	F 3 D / C 3 CD	C pr. C / PC pr. C	Roque / P 4 D
16			P 4 D / P pr. P	C pr. P / C 3 FR	F 3 D / C 3 FD	F 3 R / P 4 D

SICILIENNE.

7	8	9	10	Pages.
P 4 D	Roque	C pr. P	CR 3 CD	26
FD 3 R	P pr. P	FR 4 FD		
	C pr. P	Roque	P pr. F	44
P pr. P	F 5 CD	F pr. C	Roque	
Roque	P 4 FR	P pr. P	. .	175
F 2. CR	CR 2 R	*C pr. P		
P pr. P	P pr. F	C 2 R	. .	250
F pr. C, éch.	D 4 TD			
Roque	P 4 FR	C 3 CR	. .	271
Roque	P 4 FR	R 1 TR		
P 3 D	P 4 FD	CD 3 F	D 2 R	48
FR 2 R	CR 3 F	Roque	TD 2 TD	
Roque	P 3 D	C 2 R	. .	293
F 2 R	Roque	P 4 D		
P 3 D	C 3 FD	C 2 R	. .	305
F 2 R	Roque	P 4 D		
P 4 D	F 3 D	. .	. .	166
Roque	D 3 CD			
Roque	C 3 FD	*P 3 D	R 1 T	76
F 3 R	CR 2 R	CD 3 FR	P 3 TD	
P 4 D	P 3 FD	. .	. .	203
D 3 C	C 3 T			
P 3 FD	F 3 R	CD 2 D	. .	284
F 2 R	Roque	D 2 FD		
F 2 FD	D 2 R	F 4 R	. .	152
P 5 D	C 4 FR	F 2 D		
P 3 D	Roque	C 1 R	P 4 FR	168
F 2 R	Roque	P 4 FR	C 5 D	
P 5 D	P 4 F	. .	. .	182
C 2 D	P 4 FR			
C pr. C	P 5 R	P 4 FR	. .	
PC pr. C	C 2 D	C 4 FD		

	2	3	4	5	6
17	C 3 FD	*P 3 CR / P 4 D	F 2 CR / P 5 D	C 1 CD / P 4 R	P 3 D / C 3 FR
18		F 5 CD / P 3 R	E pr. C / PC pr. F	P 3 D / P 4 D	Roque / F 3 D
19	P 4 D / P pr. P	C 3 FR / P 4 R	F 4 FD / D 2 FD	F 3 CD / C 3 FD	Roque +

III

DÉFENSE DU PION

1
P 4 R
P 4 D

	2	3	4	5	6
1	P pr. P / D pr. P	C 3 FD / D 1 D	P 4 D / C 3 FR	F 3 D / C 3 FD	F 3 R / P 3 R
2	C 3 FR	P 4 D / C 3 FR	P 4 FD / C 3 FR	C 3 FD / F 4 FR	C 3 FR / P 3 R

IV

PARTIE DU PION

1
P 4 FR

	1	2	3	4	5
1	P 4 D	P 3 CD / P 4 FD	P 3 R / C 3 FD	C 3 FR / C 3 FR	F 5 CD / F 5 CR
2		P 3 R / P 4 FD	C 3 FR / P 3 R	P 3 CD / C 3 FD	F 5 CD / F 2 D
3				F 5 CR	F 2 R / P 3 R
4		C 3 FD	*F 3 T / P 4 R	F pr. F / R pr. F	P pr. P / C pr. P
5	P 4 R	P pr. P / P 3 D	C 3 FR / P pr. P	P 4 R / F 4 FD	F 4 FD / C 3 FD
6			P pr. P / F pr. P	C 3 FR / C 3 TR	*P 4 R / C 5 CR

7	8	9	10	Pages.
Roque / F 3 D	F 5 CR / F 3 R	. .	. .	226
P 4 FD / C 2 R	D 2 R / Roque	P 3 CD	. .	254
. .	. .	. .		

DE LA DAME.

7	8	9		
C 3 FR / F 3 D	Roque / Roque	D 2 R / P 3 CD +	V. der Lasa, p. 290.	
F 3 R / F 5 CD	D 3 CD / F pr. C, éch.	P pr. F / F 5 R +	id.	id.

DU FOU DU ROI.

6	7	8	9	10	Pages.
F pr. C, éch. / P pr. F	P 3 D / P 3 R	Roque / F 3 D	D 1 R	. .	3
F 2 C / C 3 FR	Roque / F 3 D	C 3 FD / D 3 C	F pr. C / F pr. F	. .	264
Roque / C 3 FR	F 2 CD / F 2 R	D 1 R / D 2 FD	D 3 CR / Roque TD	C 3 TD / P 3 TD	70
C 3 FR / D 2 R	C pr. C / D pr. C	C 3 F / P 5 D	. .	. .	66
P 3 FD / CR 2 R	P 4 CD / F 3 CD	P 4 TD / P 3 TD	C 5 C / C 4 D	. .	247
P 3 CR / C pr. PT	T pr. C / F pr. P, éch.	R 2 R / F pr. T	C pr. F / P 4 FR +	. .	

V

PARTIE DU PION DU FOU

2
P 4 FD

	1	2	3	4	5
1	*P 4 R	P 3 R P 4 FR	P 4 D P 5 R.	C 3 FD P 3 FD	P 3 FR C 3 FR
3		C 3 FR	C 3 FD F 5 CD	P 4 D P pr. P	P pr. P Roque
			P 3 TD P 3 D	C 3 FD P 3 FD	P 4 D P pr. P
4		C 3 FD C 3 FR	P 3 TD P 3 CR	P 3 R F 2 CR	CR 2 R Roque
5	P 4 FR	P 4 D P 4 FD	P 3 R P 3 R	C 3 FR C 3 FR	F 3 D CD 3 FD
6		P 3 R P 3 R	C 3 FD C 3 FR	P 4 D D 2 R	F 3 D C 3 FD
7		C 3 FR	C 3 FD P 3 R	P 3 R F 2 R	F 3 D P 3 CD
8	P 4 FD	C 3 FD P 4 FR	P 4 R P 3 D	F 3 D P 3 R	P pr. P P pr. P

VI

AUTRES DÉBUTS PEU USITÉS.

	1	2	3	4
1	P 3 CD P 4 R	F 3 TD F pr. F	C pr. F P 4 D	P 3 FD C 3 FD
2	P 4 R P 3 CR	P 4 D F 2 CR	P 4 FR P 3 R	C 3 FR P 3 CD
3	P 3 TD P 4 R	P 4 FD C 3 FR	C 3 FD P 4 D	P pr. P C pr. P

DU FOU DE LA DAME.

6	7	8	9	10	Pages.
P pr. P	C 2 R	P 3 CR	F 2 CR	Roque	
P pr. P	F 3 D	F 2 FD	P 4 D	Roque	4
C 3 FR	P 5 D	P pr. F			
P 4 FD	F pr. C, éch.	P 3 D	. .	. .	158
P pr. P	F 3 D	C 3 FR	Roque		
F 2 R	Roque	F 5 CR	P 4 D	.	171
C 3 CR	P 4 D	P pr. P			
P 3 FD	P pr. P	P 4 D	. .	.	241
Roque	C 3 FD	P 3 CD	CD 2 R		
F 2 R	P 4 D	Roque			89
P 3 TD	C 3 FR	Roque			
P 3 CR	F 2 CR	Roque	. .		256
CR 2 R	Roque	P 3 FR	P 4 R		
F 2 CD	Roque	C 4 TR	P 3 CR	. .	95
C 3 TR	P 3 CD	Roque			
C 3 FR	P 3 CR	F 2 R = V. der Lasa, p. 292.			

— LES FIANCHETTI.

5	6	7	8	Pages.
C 3 FR	P 3 R	F 2 R	P 4 CD	
CR 2 R	P 3 TD	C 3 CR	Roque	51
P 4 FD	C 3 FD	F 3 D	Roque +	
F 2 CD	C 2 R	P 3 D	Roque	
P 3 R	C 3 FR	F 2 R =		
F 3 R	F 3 D	Roque		

LOIS FONDAMENTALES

OU

RÈGLES DU JEU DES ÉCHECS

DÉFINITIONS, RÈGLEMENT, COMMENTAIRES.

---

§ 1.

L'*Échiquier* est un carré contenant soixante-quatre cases à couleurs alternes, ordinairement blanches et noires; il doit être placé de manière à ce que l'un et l'autre Joueurs aient une case angulaire blanche à droite.

Si l'Échiquier a été mal placé, l'un ou l'autre Joueur peut exiger que les pièces soient convenablement rétablies.

La couleur des cases n'est pas essentielle, et on pourrait jouer sur un Échiquier avec des cases simplement délimitées par un trait, mais l'usage veut que les cases soient coloriées afin d'éviter les fausses marches, et pour plus de commodité.

§ 2.

Les *Pièces* sont : le Roi, la Dame, qui occupent les deux cases centrales de la bande, la Dame sur sa couleur; deux Fous, l'un près du Roi, l'autre près de la Dame; deux Cavaliers, à côté des Fous; enfin deux Tours; en avant des Pièces, huit *Pions* occupent la seconde rangée.

Si un des Joueurs constate une irrégularité dans le nombre ou dans la position des Pièces et des Pions, la partie doit être annulée, à moins que l'erreur ne puisse être rectifiée d'un commun accord.

La couleur des Pièces est ordinairement blanche pour un des Joueurs et noire

pour l'autre. La forme des Pièces est très-variée; il est bon de se servir d'un modèle en proportion avec la dimension de l'Échiquier et qui donne à chaque Pièce son cachet très-distinct; un des Cavaliers et une des Tours devraient recevoir une marque, afin que dans le cours de la partie il fût facile de reconnaître si ces pièces viennent du côté du Roi ou du côté de la Dame.

Le choix de la couleur appartient à celui qui a le trait, sauf convention contraire : il est d'usage de conserver la même couleur pendant toute une séance.

§ 3.

Voici quelle est la *marche*, des Pièces. Le Roi joue sur une des huit cases adjacentes; par exception, il peut Roquer (*V*. § 6). La Tour joue sur toute la longueur des lignes droites, le Fou sur toute la longueur des obliques; la Dame combine la marche de la Tour et celle du Fou. Le Cavalier saute une case droite et se place sur une des obliques adjacentes. C'est la seule Pièce qui ne soit pas contrariée par l'occupation des cases intermédiaires.

Tandis que les Pièces peuvent jouer en avant, en arrière et latéralement, les Pions marchent toujours en avant; à leur premier coup ils franchissent à volonté une case ou deux; à tous les autres coups une case seulement. Les coups sont alternatifs, sans aucune exception.

Avoir le *trait*, c'est avoir le droit de jouer le premier; le trait est alternatif, et celui qui a le trait le conserve après une partie annulée. Si un joueur garde le trait hors de tour, la partie est valable après quatre coups joués de part et d'autre; l'adversaire est en droit de réclamer le trait deux fois de suite par compensation.

Si un joueur fait deux coups de suite, l'adversaire, avant de jouer, peut exiger que la Pièce touchée soit jouée, ou bien le Roi, après qu'il aurait joué lui-même; si l'adversaire ne réclame pas immédiatement, la partie est continuée comme si aucune irrégularité n'avait été commise. Si on touche une Pièce de son Jeu, il faut la jouer; si on touche une Pièce de l'adversaire, il faut la prendre; si cela ne se peut, il faut jouer le Roi; et si le Roi ne peut être joué, il faut jouer une Pièce au choix de l'adversaire.

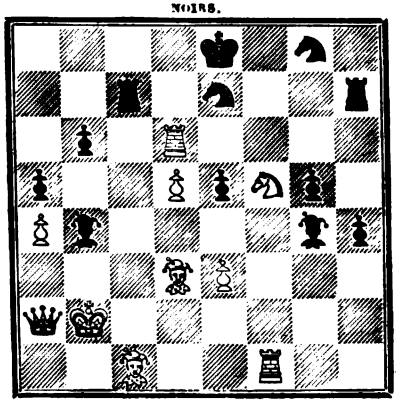
Si on veut rétablir une ou plusieurs Pièces qui sont dérangées, il faut dire préalablement « J'adoube. »

Si un joueur commet une fausse marche, l'adversaire peut l'obliger à jouer légalement la Pièce touchée ou une autre à son choix. De même, si un Joueur touche plusieurs Pièces de son Jeu ou de celui de l'adversaire, il est passible de jouer ou de prendre une des Pièces touchées au choix de l'adversaire.

De tout temps la marche du Roi semble avoir été la même, sauf l'exception relative au Roc dont nous nous occuperons plus loin. La Reine était autrefois la pièce la plus faible, car elle ne pouvait atteindre qu'une des quatre cases obliques auprès d'elle; cependant, à son premier coup, elle avait la faculté de faire deux pas dans chaque direction, droite ou oblique. La Tour a toujours eu la même marche. Au moyen âge, le Fou sautait une case oblique et se plaçait sur la case suivante; cette marche avait de l'analogie avec celle du Cavalier; en voici un curieux exemple donné par le Dr Forbes et extrait d'un manuscrit appartenant à la Societé Asiatique, à Londres.

PAR ADALI JOUEUR ARABE DU DIXIÈME SIÈCLE.

NOIRS.



BLANCS.

Les Blancs font mat en huit coups.

1. C 7 CR, éch.	1. T pr. C
2. T 8 D, éch.	2. R pr. T
3. T 8 FR, éch.	3. R 2 D
4. *FR* 5 *CD*, *éch.*	4. R 3 D (forcé)
5. T 8 D. éch.	5. T 7 D mllr
6. T pr. T, éch.	6. R 4 FR

Le Roi ne peut pas prendre la Tour, parce qu'elle est défendue par le Fou.

7. *F* 3 *TD*, *éch.*	7. R 5 FD (cette case n'est pas commandée par le Fou)
8. *D* 3 *CD*, *éch.* et mat.	

Une particularité de cette marche du Fou, et qui prouve que cette marche était défectueuse, c'est qu'on pouvait placer huit Fous en un groupe sans qu'ils eussent d'action l'un contre l'autre « *Firmum pactum calvi tenent neque sibi noceant.* »

Par exemple, placez des Fous à 1 TD, 1 CD, 1 FD, 1 D, et à 2 TD, 2 CD, 2 FD, 2 D, et vous verrez que chaque Fou manœuvrera sur huit cases distinctes de celles des autres Fous.

Ainsi que le Roi et la Tour, le Cavalier a conservé la marche et la puissance qu'il avait dès l'origine du Jeu. Cette pièce joue un rôle fort important et contribue à donner au Jeu d'Échecs sa physionomie si originale et si variée; dans la construction des Problèmes très-difficiles, il est rare qu'on ne rencontre pas des Cavaliers.

La faculté donnée aux Pions de faire deux pas à leur premier coup paraît être fort ancienne; l'Échiquier a été considéré depuis les temps reculés comme un champ de bataille dont la moitié appartient à chaque antagoniste, et il a dû entrer dans la pensée des fondateurs du Jeu de permettre à l'un et l'autre combattants d'envoyer des soldats du premier coup jusqu'à la frontière. Jacobus de Cessoles, qui écrivait dans le treizième siècle, donne la marche des Pions telle qu'elle est de nos jours; et à cette époque nous savons que la Dame et le Fou avaient la marche ancienne dont nous venons de parler.

§ 4.

Les Pièces peuvent prendre les Pièces adverses sur toutes les cases où elles ont droit de jouer. La Pièce prise s'enlève de l'Échiquier et est remplacée par la Pièce prenante.

Les Pions prennent en avant sur les deux cases obliques adjacentes. Lorsqu'un Pion est poussé deux pas, il peut être pris par un Pion adverse placé à la cinquième rangée.

Le droit des Pions de prendre *au passage* a été l'objet de bien des discussions depuis le moment où cette prise a été usitée, c'est-à-dire probablement à la même époque qu'intervenaient les modifications dans la marche de la Dame et du Fou. Les auteurs italiens et espagnols se divisèrent, les premiers maintenant le droit qu'ont les Pions de franchir deux cases sans pouvoir être pris, les seconds voulant que la prise fût facultative, opinion qui a prévalu en Europe, excepté en Italie.

Nous avons lu avec soin l'argumentation de M. Jaenisch au sujet de cette Règle, et il nous est impossible de concéder à ce consciencieux et profond écrivain : 1° que « la règle espagnole est le résultat d'un simple malentendu, et qu'elle est incompatible avec les lois fondamentales du jeu des Échecs; » 2° que « son abrogation n'aurait même aucun inconvénient *pratique*, et contribuerait à augmenter l'intérêt des combinaisons du Jeu. » Quand un Pion est avancé jusqu'à la cinquième rangée, il est comme un soldat sorti de son camp pour mettre le pied dans le camp ennemi; cette sortie, cette prise de possession lui vaut l'avan-

tage de gêner l'adversaire, et ce n'est que justice, car ce Pion étant plus exposé doit avoir une compensation dans sa force plus grande : *Vires acquirit eundo!* Mais en supprimant le droit de prise au passage comme le voudrait M. Jaenisch, on détruirait cette progression qui est dans l'esprit du Jeu, et un Pion situé à la cinquième rangée aurait moins d'action qu'à toute autre, puisque les Pions adverses pourraient l'y braver et le dépasser impunément. On dit : « Vous êtes en contradiction avec la loi qui veut que la pièce prenante occupe la place de la pièce prise? » Aucunement; le Pion ne pouvant prendre quand il est à la cinquième rangée que les Pions de la sixième rangée, c'est nécessairement sur la case de la prise que le Pion doit rester; donc, le droit de prendre une fois admis, la manière de prendre est tout à fait naturelle. La logique veut également que la prise au passage se fasse immédiatement, parce qu'en effet il importe que l'adversaire soit éclairé et fixé sur la valeur de chacune de ses Pièces; ce Pion, que je viens de pousser deux pas, est-il ou n'est-il pas en prise? voilà ce que je dois savoir irrévocablement par la réponse faite à ce coup, et si cette réponse est autre que la prise du Pion, je ne puis plus être exposé à la prise du Pion par le Pion adverse *dépassé*. Ces raisons nous semblent si concluantes que nous espérons qu'elles domineront les controverses et que la règle italienne tombera de plus en plus en désuétude. Dans la pratique, nous voyons que la règle espagnole permet d'adopter une foule d'ouvertures du caractère le plus varié, et que cependant les plus vives attaques rencontrent toujours une contre-partie suffisante. C'est là un argument qui milite avec une autorité sans égale en faveur de la règle espagnole, tandis qu'il reste à démontrer que la règle italienne conserve au Jeu et cette richesse et cette pondération dans les débuts. M. Jaenisch voit une anomalie dans ce fait, qu'à la fin d'une partie trois Pions pourront être arrêtés par un Pion à la cinquième rangée. Je vois plutôt dans cet exemple une heureuse application de la philosophie du Jeu d'Échecs, de cette double valeur des Pièces sur l'Échiquier, la première qui est intrinsèque et l'autre qui dérive de la stratégie, valeur essentiellement variable autant que les combinaisons sont multiples. Il est nécessaire de dire expressément que la prise au passage cesse d'être facultative lorsque tout autre coup est impraticable. Ainsi donc un joueur ne peut pas se dire à l'état de Pat s'il est dans le cas de prendre un Pion au passage.

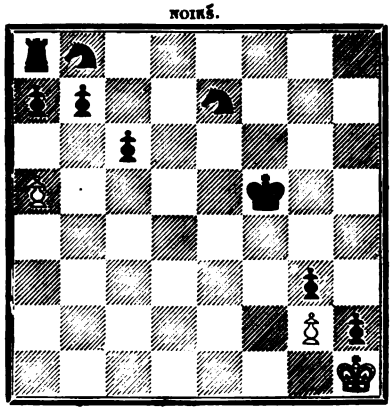
§ 5.

Un Pion parvenu à la huitième rangée doit être enlevé de l'Échiquier; le Joueur peut le remplacer par une Pièce à son choix.

Nous n'avons pas l'intention d'entrer dans l'étude approfondie d'une difficulté qui paraît résolue au point de vue pratique. A l'origine, le droit de faire une Dame était restrictif, puisqu'il imposait au joueur de prendre cette Pièce, la plus faible alors; plus tard on permit de réclamer une Pièce prise; les uns voulaient que le Pion restât sans action à la huitième case, jusqu'à ce qu'une Pièce eût été prise, d'autres s'élevaient contre la pluralité des Pièces, en faisant exception pour la Dame; ainsi on pouvait avoir en même temps sur l'Échiquier deux ou trois Dames,

mais non un troisième Fou, un troisième Cavalier, tandis qu'à présent la pluralité est admise pour toutes les Pièces. Mais un cas spécieux n'a point encore été tranché dans le même sens par les auteurs modernes; le Pion arrivé à Dame a-t-il la faculté de rester Pion, quand il y aurait intérêt à le vouloir, comme dans cette position de M. Pétroff (*V.* diagr.)? On considère qu'un Pion ne saurait demeurer à la hui-

NOIRS.



BLANCS.

1	2	3	4
P 6 TD	P pr. P	P pr. T	P reste P
C 4 D	C 6 FD	C 4 R	

Le Roi blanc est mat.

tième case sans violer une des lois fondamentales du Jeu, et nous sommes parfaitement de cet avis, mais pourquoi forcer le Joueur à désigner une Pièce? Le Pion arrivé à Dame ne peut-il donc quitter l'Échiquier sans être remplacé? Nous voudrions que ce droit fût reconnu, parce qu'il est conforme au progrès du Jeu et de sa législation; son application serait, du reste, extrêmement rare.

§ 6.

Une fois dans le cours de la partie, le Roi peut franchir deux cases à la bande; du même coup la Tour croise le Roi du côté où il se porte et se place sur la case voisine à la bande. C'est ce qu'on appelle Roquer. Les conditions du Roc sont : 1° Ni le Roi ni la Tour ne doivent avoir joué; 2° le Roi ne doit pas être en échec ou passer sous un échec; 3° il ne doit pas y avoir de pièces interposées.

En roquant, le Joueur doit toucher d'abord son Roi; s'il jouait premièrement la Tour, l'adversaire serait autorisé à refuser le Roc. Bien que l'opinion contraire soit très-défendable, nous admettons que l'on peut roquer du côté de la Tour dont on fait l'avantage. Si le Roi joue sous le coup d'une pénalité, il ne peut pas roquer.

Il paraît qu'au moyen âge le Roi avait la faculté, à son premier coup, de se porter à la deuxième case dans toutes les directions, même lorsqu'il y avait une Pièce ou un Pion sur la case intermédiaire, et l'usage avait prévalu de jouer d'abord la Tour sur la case du Fou du Roi ou sur la case de la Dame, *et le coup d'après*, de faire sauter le Roi par-dessus la Tour; le Roc moderne est la réunion de ces deux mouvements en un seul et même coup. Nous pensons, comme M. Staunton, qu'il convient en roquant de toucher d'abord le Roi. Les Italiens ont diverses manières de jouer le Roc; mais, bien que cette diversité produise de fort jolies variantes, il faut s'en tenir au Roc classique adopté par la grande majorité des Joueurs.

§ 7.

Être en échec c'est avoir son Roi en prise; l'adversaire doit annoncer l'échec, ou le double échec, si le Roi est menacé par deux Pièces.

Le Roi ne doit ni se mettre en échec ni rester sous échec; lorsqu'on ne peut ni prendre, ni interposer, ni jouer le Roi, on est « échec et mat, » ce qui entraîne la perte de la partie.

Si le mot échec a été prononcé, il ne s'ensuit pas que le Joueur soit obligé de faire échec. Si un échec a été donné et annoncé, et que l'adversaire néglige de le parer, il est passible de jouer forcément le Roi, sans autre pénalité. Si l'échec n'a pas été annoncé et que l'adversaire ne dégage pas son Roi, il n'est passible d'aucune pénalité; et si le premier Joueur continue la partie, celui dont le Roi est en échec, dès qu'il s'apercevra de l'irrégularité, pourra essayer de rétablir le jeu ou réclamer le bénéfice de la nullité.

La règle veut que l'on prévienne de l'échec, et il est bien de s'y conformer.

§ 8.

Indépendamment du Mat, la partie est perdue dans certains cas prévus par le Règlement ou par les Conventions particulières.

Si un Joueur cesse de jouer, ou excède le temps fixé par un règlement spécial, ou s'il refuse de se soumettre à la décision des arbitres, ou encore s'il bouleverse le Jeu intentionnellement, dans tous les cas, il perd la partie.

Par convention, on s'engage quelquefois à faire mat avec tel Pion, ou sur telle case, ou en tant de coups sous peine de perdre la partie.

§ 9.

La partie est nulle : 1° si le Roi est Pat, ce qui a lieu quand il aurait à jouer et ne peut le faire sans se mettre en échec ; 2° par la repétition des mêmes échecs ou de tous autres coups ; 3° quand il y a impossibilité absolue de gagner faute de forces suffisantes ; 4° si un joueur inhabile dépasse le nombre de coups établi par le règlement ; 5° par commun accord.

L'usage existe à présent, dans les Tournois et dans les Matchs, de limiter aussi le temps ; il serait juste de décider qu'un Joueur arrivé à la limite de son temps peut réclamer la nullité ; et si l'adversaire ne l'accepte pas, la pénalité est seulement une amende, et non la perte de la partie.

On a beaucoup écrit sur la question de savoir quand il fallait commencer à compter les coups, et combien de coups devaient être accordés pour faire un mat difficile ; on n'est pas d'accord sur le droit qu'aurait le joueur ainsi limité de recommencer une suite de cinquante ou de soixante coups à chaque prise de pièce. Nous renvoyons ceux qu'intéressent ces controverses aux articles publiés par MM. Staunton, Jaenisch, von der Lasa et Löwenthal. Pour nous, il existe un moyen de concilier l'intérêt théorique avec ceux des joueurs. La règle pourrait être : « A quelque moment que ce soit, un joueur est libre de réclamer la nullité ; et ce faisant, il renonce au gain de la partie ; mais l'adversaire devra faire mat en cent coups au plus. »

§ 10.

Les contestations entre Joueurs sur un point de fait sont réglées par la galerie ; s'il s'élève une difficulté d'interprétation du texte du règlement, les Joueurs nomment chacun un arbitre, et si les arbitres ne sont pas d'accord, ils en désignent un troisième dont la décision est souveraine.

La galerie ne peut intervenir que dans le cas où un des joueurs invoque son assistance ; c'est simplement sur des questions de fait que son autorité est compétente, et non sur des questions d'interprétation, lesquelles sont plus délicates et veulent être soumises à des joueurs expérimentés.

J. A. DE R.

LISTE ALPHABÉTIQUE DES JOUEURS

MM. le baron d'André. — Pages 6, 16, 33, 51, 51, 52, 55, 58, 60, 66, 67, 69, 70, 199, 201, 208, 210, 242, 247, 263 et 264 (vingt parties).
Jules Arnous de Rivière. — Pages 1, 5, 26, 38, 52, 55, 72, 89, 105, 115, 127, 145, 215, 223, 228, 233, 244, 250, 266, 267, 282, 284 et 343 (vingt-trois parties).
Blanchard. — Pages 312, 313 et 320 (trois parties).
Chaseray. — Pages 324 et 326 (deux parties).
Mme la marquise de Colbert-Chabanais. — Pages 342 et 343 (deux parties).
MM. Czarnowski. — Pages 8, 17, 51, 51, 73, 79, 100, 121, 149, 160, 178, 188, 196, 207, 211, 213, 231, 232, 252, 260, 312, 322, 323, 324, 326, 327, 329, 334 et 341 (vingt-neuf parties).
Féry d'Esclands. — Pages 308, 309, 321, 336 et 341 (cinq parties).
From. — Pages 11, 20, 29, 47, 61, 63, 73, 79, 105, 115, 124, 126, 128, 137, 154 et 156 (seize parties).
Golmayo. — Pages 16, 33, 44, 82, 61, 63, 100, 121, 130, 143, 148, 150, 167, 172, 175, 181, 191, 203, 204, 244, 250, 254, 269, 271 et 274 (vingt-cinq parties).
Hoffer. — Pages 313, 315 et 317 (trois parties).
Kolisch. — Pages 41, 42, 76, 85, 98, 111, 127, 145, 163, 168, 175, 181, 185, 194, 208, 210, 218, 226, 230, 235, 252 et 260 (vingt-deux parties).
Löwenthal. — Pages 282 et 284 (deux parties).
Loyd. — Pages 1, 5, 24, 31, 66, 67, 77, 88, 91, 108, 109, 118, 128, 135, 137, 140, 149, 160, 166, 174, 191, 203, 218 et 230 (vingt-quatre parties).
Son Altesse Royale Mme la princesse Murat. — Pages 342 et 343 (deux parties).
MM. Neumann. — Pages 9, 22, 35, 48, 58, 60, 95, 102, 109, 118, 124, 126, 131, 138, 148, 150, 163, 168, 178, 188, 220, 236, 266, 267, 269, 271, 274, 275, 277, 280, 288, 291, 293, 294, 296, 298, 299, 301, 302, 304, 305 et 342 (quarante-deux parties).
Preti. — Pages 310, 320, 322, 331, 332, 334 et 338 (sept parties).
Quentin. — Pages 310 et 318 (deux parties).
Mme la maréchale comtesse Regnaud de Saint-Jean-d'Angely. — Pages 342 et 343.
MM. Rosenthal. — Pages 4, 13, 29, 47, 77, 88, 92, 120, 131, 138, 152, 158, 185, 194, 215, 223, 288, 291, 293, 294, 296, 298, 299, 301, 302, 304 et 305 (vingt-sept parties).

MM. Rousseau. — Pages 9, 22, 41, 42, 69, 70, 91, 108, 114, 123, 133, 142, 152, 158, 167, 172, 211, 213, 228, 233, 241 et 248 (vingt-deux parties).
Steinitz. — Pages 8, 17, 26, 38, 44, 82, 98, 111, 133, 142, 154, 156, 166, 174, 182, 189, 199, 201, 220, 236, 256 et 262 (vingt-deux parties).
Mme la duchesse de la Trémoille. — Pages 342 et 343 (deux parties).
MM. de Vère. — Pages 4, 13, 24, 31, 72, 89, 95, 102, 114, 123, 130, 143, 162, 171, 196, 207, 226, 235, 242, 247, 256 et 262 (vingt-deux parties).
le prince de Villafranca et Valguarnera. — Pages 315, 317, 327, 329, 331 et 336 (six parties).
Van Zandt. — Pages 308, 309 et 323 (trois parties).
Wiart. — Pages 318, 321, 332 et 338 (quatre parties).
Winawer. — Pages 11, 20, 35, 48, 76, 85, 92, 120, 135, 140, 162, 171, 182, 189, 204, 231, 232, 241, 248, 254, 263, 264, 275, 277 et 280 (vingt-cinq parties).

TABLE ALPHABÉTIQUE

DES COMPOSITEURS DE PROBLÈMES.

MM	Pages.
(8) — C. M. Baxter (cinq problèmes publiés)	371
(1) — Conrad Bayer (six problèmes)	347
(6) — Adolph Bayersdorfer (six problèmes)	363
(19) — G. L. de Boer (trois problèmes)	401
(21) — J. Cruchon (quatre problèmes)	405
(25) — H. Dallier (quinze problèmes)	415
(10) — Francesco Discart (quatre problèmes)	377
(7) — Walther Engelhardt (six problèmes)	367
(4) — E. Freeborough (six problèmes)	357
(23) — Léopold Garraud (trois problèmes)	411
(24) — Aimé Gautier (cinq problèmes)	413
(20) — H. Godeck (quatre problèmes)	403
(12) — Walter Grimshaw (cinq problèmes)	383
(3) — Grosdemange (six problèmes)	355
(13) — S. H. Hopwood (quatre problèmes)	385
(26) — (Inconnu) (*cent fois sur le métier*) (cinq problèmes)	423
(22) — (Inconnu) *Ré* (cinq problèmes)	407
(11) — Kirmay de Szirmai (cinq problèmes)	379
(18) — Lambert Karner (quatre problèmes)	397
(14) — Paul Loquin (quatre problèmes)	387
(2) — Samuel Loyd (six problèmes)	351
(17) — Xavier Marquez (cinq problèmes)	395
(9) — S. Pavitt (cinq problèmes)	373
(16) — Reinald Schulz (cinq problèmes)	391
(15) — S. A. Sœrensen (quatre problèmes)	389
(5) — X-Y-Z (six problèmes)	361

TABLE DES PROBLÈMES.

Problèmes en deux coups. — Pages 367, 367, 369, 369, 369, 369, 397, 397, 413, 413, 413, 415, 415, 417 (quatorze).

Problèmes en trois coups. — Pages 351, 351, 355, 361, 361, 361, 363, 371, 375, 375, 377, 379, 383, 383, 385, 385, 385, 387, 387, 389, 395, 395, 397, 403, 403, 403, 405, 405, 407, 407, 409, 409, 409, 411, 411, 415, 415, 419, 421, 425 (quarante).

Problèmes en quatre coups. — Pages 349, 349, 353, 353, 355, 355, 355, 357, 357, 359, 359, 359, 361, 363, 363, 363, 371, 371, 371, 373, 373, 373, 377, 377, 379, 379, 383, 383, 387, 387, 389, 391, 391, 393, 393, 393, 393, 395, 399, 399, 401, 405, 407, 411, 417, 417, 417, 419, 419, 419, 421, 421, 421, 423, 423, 423 425 (cinquante-sept).

Problèmes en cinq coups. — Pages 347, 347, 349, 351, 353, 353, 357, 357, 359, 365, 365, 865, 367, 375, 377, 381, 381, 389, 389, 391, 397, 401, 401, 407, 425 (vingt-cinq).

ERRATA.

Page 1. — Noirs, 2, au lieu de C 4 FD, il faut C 3 FD.
Page 9. — Noirs, 6, — *P* 3 FR, — *C* 3 FR.
Page 60. — Noirs, 14. — *F* 5 CR, — *P* 5 CR.
Page 244. — Au lieu de 88 (numéro de la partie), il faut 124.
Page 310. — Blancs, 26, au lieu de T pr. PT, il faut :

26. D 1 TD	26. D 6 R, éch.
27. R 1 T.	27. D pr. PCD.
28. F pr. PTD.	Abandonnent.

Page 370. — Solution du problème 3. 1. au lieu de *T* 1 D, et T 8 *T*R, il faut *F* 1 D et T 8 *F*R.
Page 397. — Au lieu du n° 3, il faut n° 5.
Page 405. — — 1, — 6.
Page 434. — Au lieu de III. Défense *de* deux cavaliers, il faut *des*.
Page 438. — Partie de Ponziani, 2, au lieu de C 3 *P*R, il faut C 3 *F*R.
Page 446. — (8-6). Au lieu de *F* 3 D, il faut *P* 3 D.
Page 447. — A la suite des parties indiquées en regard de la ligne 9, il faut inscrire celle qui a été jouée page 321.

TABLE GÉNÉRALE DES MATIÈRES.

	Pages.
Dédicace	I
Avant-propos	III
Préface	V
Introduction	XI
Grand Tournoi du Prix de l'Empereur	1
Parties de Matchs du Congrès	269
Second Tournoi, ou Tournoi de la Régence	308
Parties sans voir l'échiquier	342
Concours de Problèmes	345
Classification méthodique des Ouvertures	427
Analyse des Ouvertures et Index	432
Lois fondamentales ou Règles du jeu des Échecs	470
Liste alphabétique des Joueurs	479
Liste alphabétique des Compositeurs de Problèmes	481
Table des Problèmes en deux, trois, quatre et cinq coups	482
Errata	483

FIN.

Imprimerie générale de Ch. Lahure, rue de Fleurus, 9, à Paris.

CL

JUL 7 - 1983